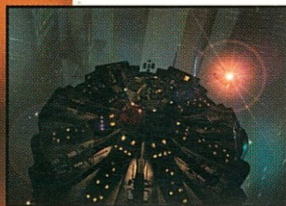
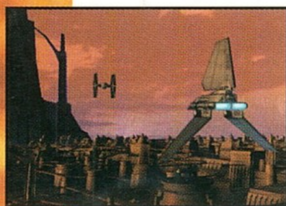
ZED

PC-S JÁTÉKOK 100 OLDALON 1998/1 ÁRA: 992 Ft

PC



Dreams To Reality



Blade Runner



Jedi Knight



Lands Of Lore 2



Curse Of The Monkey Island

NBA '98

ISSN 1417-930X



Sziasztok!

Mindenek előtt szeretnénk megköszönni, hogy a ZED magazint választottátok. Lévén a ZED egy teljesen új kiadvány, bizonyára sokan elgondolkoztatok rajta, hogy vajon kik is írják ezt az újságot. Talán egy teljesen ismeretlen társaság állt össze, hogy közösen csináljon valamit, esetleg egy korábban megszűnt, hasonló jellegű folyóirat újraélesztéséről van szó? Nos, valójában a ZED magazin egy teljesen független havilap, cikkírói gárdája pedig – még akkor is, ha ez elsőre egy kicsit furcsán hangzik - egyszerre ismert és ismeretlen. Ismert, hiszen az írók legnagyobb részével már találkozhattatok különböző hasonló témájú számítástechnikai lapok hasábjain, és ismeretlen, mivel ez a tapasztalt írókból összeválogatott gárda eddig még soha nem szerepelt ilyen felállásban.

Amikor közösen nekiláttunk a ZED magazin megformálásának, egy dologban mindannyian egyetértettünk: valami újat és igen jót szerettünk volna alkotni. Újat a hozzáállásban, újat az újság kialakításában, újat a minőségben és ami talán a legfontosabb, újat a szemléletben. Hogy mindez mennyire sikerült, azt persze Ti fogjátok eldönteni, de mi mindannyian bízunk benne, hogy a ZED nektek is legalább annyira fog tetszeni, mint amennyire mi élveztük a létrehozását.

Az új szemlélet alatt - a rengeteg apró újítás mellett - elsősorban a játéktesztek tagolását értettük. A cikkek első részében egy objektív képet szerettünk volna adni a játékokról, hogy szabadon eldönthessétek, melyek azok a programok, amelyek igazán érdekelnek benneteket. Ugyanakkor konkrét vélemények nélkül igen nehéz lenne az egyes játékok között megtalálni a jókat és a kevésbé jókat, így az objektív rész mellett mindig elolvashatjátok két vagy három cikkíró – néha gyökeresen eltérő – meglátásait a játékról. Ily módon Tőletek függ, hogy érdekel e az adott cikkíró – pontosabban cikkírók - véleménye, avagy inkább magatok szeretnétek szabadon dönteni. Reméljük ez az újszerű felépítés sokat segíthet a választásban!

Természetesen az előbb említett újdonság mellett még igen sok meglepetés vár rátok a ZED 100 oldalán. Szívesen veszünk az újsággal kapcsolatos mindenféle észrevételt, kritikát és hozzászólást, sőt, kérünk benneteket, hogy osszátok meg velünk véleményeiteket. Bízunk benne, hogy mindenki élvezettel fogja forgatni a ZED magazin első számát. Jó szórakozást hozzá!

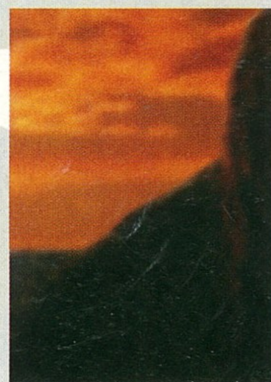
A szerkesztők

Mielőtt továbblépnétek, szeretnénk még bemutatni Nektek a szerkesztőség házi tündérkéjét, Zed-et. Mindig más ruhában jelenik meg, legtöbbször még minket is meg tud lepni. Úgy tűnik, most nagyon a kedvetekbe akart járni, mert ilyen szerelésben eddig még előttünk sem mutatkozott. Nagyon morcos volt, hogy a bevezetőben nem kapott szót, de szerencsére ott van neki a levelezési rovat, ahol kedvére kibeszélgetheti magát Veletek. Mindössze csak annyit kell tennetek, hogy tollat ragadtok, és írtok neki...

Az ajándék kreditkártyát megtalálhatod a 66. oldal után befűzött megrendelőlapon!









Ha nincs itt a CD, a vásárlás helyén reklamálhatsz.



Számítástechnikai havilap
I. évfolyam 1. szám
1998. január
Megjelenik havonta

Főszerkesztő: Lám Gábor
Főszerkesztő-helyettes: Hanula Zsolt
CD melléklet szerkesztő: Eglesz Dénes
Borítóterv: Boros Zoltán és Szikszai Gábor
Grafika, illusztrációk: Müller Mihály
Tervezőszerkesztő: Champdor
Szerkesztőségi titkár: Nagy Zsuzsanna

Szerkesztőség:
1113 Budapest,
Diószegi u. 39. C. ép. I. em.
Telefon: 166-9926
Fax: 371-0004
e-mail: pczed@zed.hu
http://www.zed.hu/

Kiadja a CD PEGASUS Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos

Terjeszti: a HÍRKER Rt., az NH Rt., a Kiadói Lapterjesztő Kft., valamint a számítástechnikai szaküzletek. Előfizetésben terjeszti a kiadó.

Előfizetési díj CD melléklettel:
negyedévre: 2397 Ft (799 Ft/szám)
félévre: 4194 Ft (699 Ft/szám)
1 évre: 6589 Ft (599 Ft/szám)

A lap előfizethető bármely Postahivatalban kérhető postautalványon, a kiadó által megküldött, vagy a lapban található „készpénzátutalási megbízás" nyomtatványon, vagy banki átutalással a 11711041-20787787. sz. bankszámlaszámra.

Hirdetések felvétele a szerkesztőségben

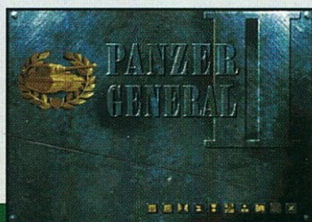
Levilágítás: ARTEMIS Repro Stúdió

Nyomdai munkák:
Gutenberg Press
1033 Budapest, Kaszásdülő u. 2.
Felelős vezető: Óvári László

ISSN 1417-930X

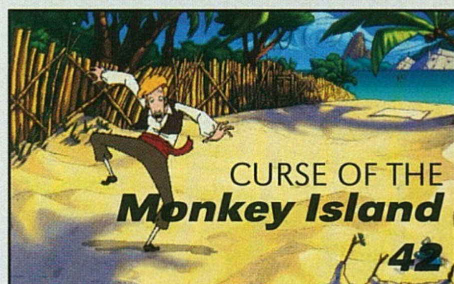
Tartalom

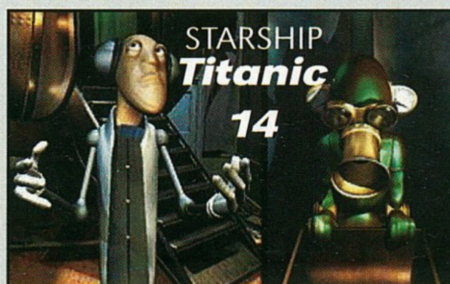


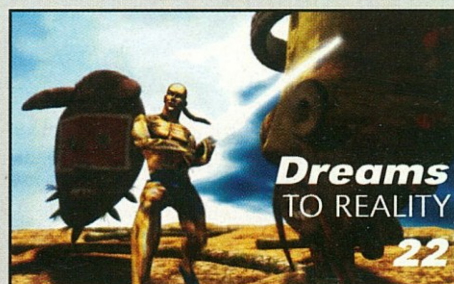


Játékok listája

Humoros és irreális







Tomb Raider 2

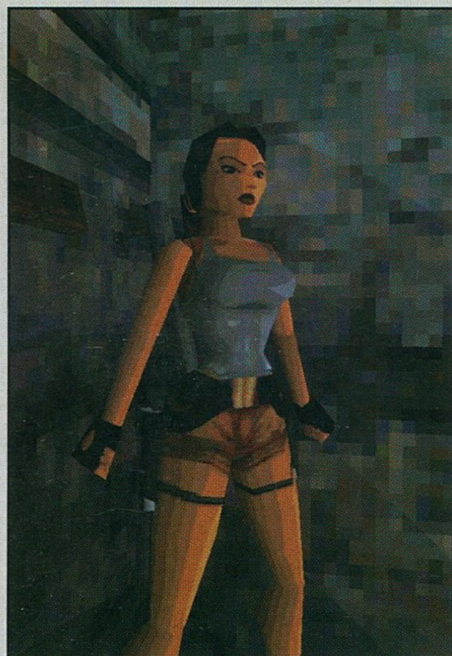
EIDOS Interactive

Lara Croft is back!!! Már hetek óta letölthető a www.eidosinteractive.com címről a Tomb Raider 2 játszható demoja, mely ugyan csak egy fél pályát tartalmaz, de ezen a fél pályán már nagyon jól látszik, hogy a második rész miben lesz jobb és más az elsőhöz képest.

Azon talán senki nem lepődik meg, hogy a grafika sokkal szebb és kidolgozottabb (főleg az ellenfeleknél), elvégre ez egy folytatásnál alapkövetelmény (mint ahogy a 3Dfx-támogatás is). Az viszont mindenképpen említésre méltó, hogy Lara kapott néhány új animációt (például létramászást és vízben gázolást), és magát a figurát is egy kicsit átdolgozták. Egyrészt sokkal részletesebb lett az animációja (a legszembetűnőbb ilyen animáció Lara haja (úgy is mondhatnánk, hogy a Lara Copf), mely vígan ugrándozik, ha futunk, lobog, ha fúj a szél és ha úszunk, lebegve szétterül a vízen), másrészt a sasszeműek észrevehetik, hogy egy kicsit átrajzolták az arcát is. Az átrajzolásnak egészen prózai oka van: azt akarták, hogy még jobban hasonlítson a kis vektorfigura a valódi, élő Lara Croftra (ugyanis ilyen is van)... További pozitívumok, hogy a fényhatások sokkal realisztikusabbak lettek (a lövéseknél, és egy új tárgy, a fáklya használatánál ez prímán megfigyelhető), és az sem rossz dolog, hogy játék közben bármikor előhívhatunk egy statisztikát, mely az addigi munkásságunkat mutatja.

Ami semmit nem változott, az a játékmenet. Ugyanúgy hatalmas, de átlátható pályákon kell bolyongnunk, és ugyanolyan gonosz akadályok és csapdák nehezítik majd meg hősnőnk életét. A hanghatások is gyakorlatilag ugyanazok maradtak, csak néhány új nyögést adtak Lara szájába. Ja, és még valami, ami nem lett más: ugyanolyan élvezetes játszani a Tomb II-vel, mint az első résszel volt annak idején.

Nem kell nagy jóstehetség ahhoz, hogy megmondjuk: a Tomb Raider 2 a karácsonyi piac legnagyobb dobásai közé fog tartozni.



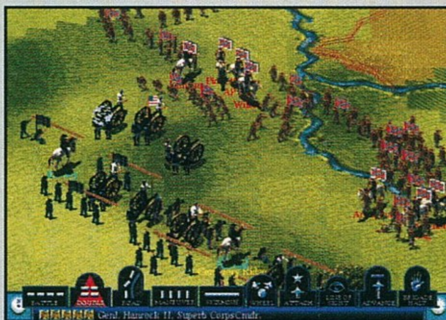


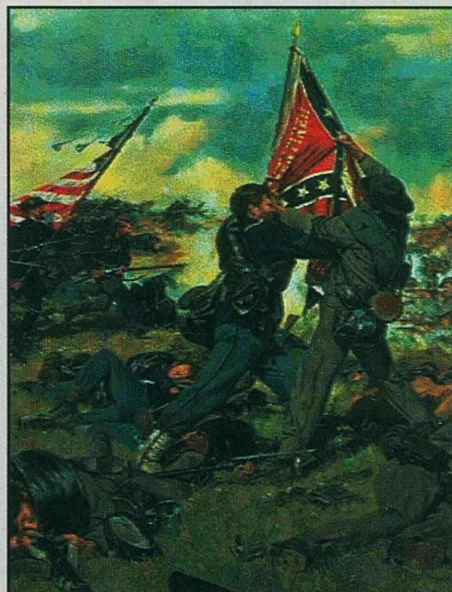
Sid Meier's Gettysburg!

Electronic Arts

Nagyon igényes és műfajában korszakalkotó darabnak ígérkezik a Gettysburg! című project az Electronic Arts Firaxis Games névre keresztelt fejlesztőcsoportjától. A játékot Sid Meier neve fémjelzi (van, ki e nevet nem ismeri?), amiből nem nehéz kitalálni, hogy stratégiáról van szó. Az amerikai polgárháború egyik leghíresebb csatáját feldolgozó Gettysburg egy real-time stratégiai játék lesz, ahol multiplayer opcióban akár nyolcan(!) is nyomulhatunk majd egymás ellen. A valósághű 3D-terepen gyakorlatilag bármilyen manővereket megadhatunk csapatainknak, s különféle kameraállások segítségével az egész csatát szemmel tarthatjuk. Random generált pályák éppúgy helyt kapnak majd a játékban, mint az eredeti, történelmi környezet, és természetesen mindkét oldalt választhatjuk Észak és Dél háborújában.

A látott előzetes alapján bátran állítjuk, hogy Sid Meierben és csapatában ezúttal sem kell majd csalódnunk, és valóban nagy dobás lesz ez a Gettysburg. Már alig várjuk, hogy megjelenjen...





Magic – Spells of the Ancient

Microprose

Még alig ültek el a számítógépes Magic-láz nagyobb hullámai, máris nyomul a Microprose az első PC-s Magic-kiegészítővel: itt a Spells of the Ancient. Azaz konkrétan még ITT nincs, de a Nagy Víz túloldalán már kapható (és nem kizárt, hogy mire ezeket a sorokat olvassátok, már itthon is a boltokban lesz). Száz szónak is szó a vége: megkérdeztünk néhány jenki Magic-est, hogy milyen is ez a cucc, és most az ő véleményüket osztjuk meg veletek.

Kb. 150 új lap került a játékba, a Magic Unlimited, Arabian Nights, és Antiquites kiegészítőiből. Ez a három név már valószínűleg elég ahhoz, hogy megdobogtassa az öreg Magic-esek szívét. Miért is? Végre játszhatunk igazi sokszínű paklikkal PC-n is, köszönhetően az ún. dupla földeknek (amelyeknél választhatunk, hogy milyen színű manát termeljenek), és a City of Brass-nak (amiből bármilyen mana kinyerhető, egy sebződés árán). Az Arabian Nights-ban találhatók vitán felül a Magic legerősebb lényei (Juzám Djinn, Kird Ape, Serendib Efreet, Ehrnam Djinn stb.). Az Antiquites lapok igazán csak mókázásra lesznek jók (a nagyobb tápok benne vannak a Magic alapjátékban), egyébként artifact-ekkel manipuláló érdekességeket fogunk itt találni. A Spells of the Ancient új lapjaival egy egész sor új paklikoncepció válik végre életképessé (vörös/fekete/zöld földpusztító, kék/vörös „bumm a fejbe", Ehrnam-geddon, és még egy csomó más – a program 60 új paklival állítja kihívás elé a játékosokat).

A SoA másik nagy dobása az új lapok mellett a Sealed Deck-szimulátor lesz. A Sealed Deck egy verseny-formátum, aminek az a lényege, hogy nem előre elkészített, letesztelt, optimalizált paklival kell játszani, hanem az ember a helyszínen, a beugróért cserébe kap néhány bontatlan paklit (ez általában egy Starter, és 2 vagy 3 Booster szokott lenni), és ebből a kb. 90–100 lapból kell egy óra alatt minél ütőképesebb paklit gyúrnia, amivel a versenyen játszani fog. Érdekesnek hangzik, ugye? Egy ilyen játék egészen más hozzáállást és játékstílust követel, arról nem is beszélve, hogy egy, a normál környezetben gyengének tartott lap Sealed Deck-ben a tápok tápja lehet, és fordítva.

Összegezve: aki játszott a Magic-kel, akár PC-n, akár „élőben", annak „kötelező anyag", aki meg nem, az gyorsan tanuljon meg játszani, mert ez tényleg jó lesz.





Grand Theft Auto

DMA Design

A bűnözés és azon belül a szervezett bűnözés, azaz a maffia világa folyamatosan hálás témát jelent a könyvek, filmek és most már a számítógépes játékok készítői számára is. Az emberek alapvetően elítélik a bűntényeket és azok végrehajtóit, de másik oldalról szívük mélyén izgalmasnak tartják, és talán még ki is próbálnák egy kis időre egyik másik maffia-tag szerepét, ha ezzel nem járna együtt a fokozott életveszély.

A DMA Design fejlesztőit is ez a maffia-romantika keríthette hatalmába, mikor elkezdtek a Grand Theft Auto-n dolgozni. Ebben a játékban ugyanis a maffia sofőrjeként kell bizonyítanunk rátermettségünket. Kezdő alvilági sofőrként látunk neki karrierünk egyengetésének- legalulról indulunk, így először a legkisstílűbb, de ugyanakkor talán még veszélyesebb feladatokat kell flottul megoldanunk. Lopott kocsik szállítása, rablásból menekülő tagok fuvarozása, robbantás, vagy családi viszályok elsimítása lesz osztályrészünk. Később a folyamatos jó munkavégzés eredményeként emelkedhetünk a ranglétrán, és már komolyabb feladatokat is ránk bíznak majd idővel, mint pl. a főnök elrabolt lányának kiszabadítása.

A program az egyenként mintegy 2000 kilométernyi úthálózattal rendelkező városokat és persze minket is felülnézetből mutat, mely megjelenítés leginkább talán az ősrégi Ghostbusters-re emlékeztet. Rádiótelefonon, vagy egy kis virtuális pager-en kapjuk a végrehajtandó feladatokat, majd nekilátunk a kivitelezésnek, melyhez szinte teljesen szabad kezet ad a program. A városok élnek: emberek és vagy húszféle jármű áramlik potenciális áldozatként az utakon a KRESZ szabályait betartva. Az egyes autók teljesen különböznek egymástól: a kinézetük, irányításuk, de még a bennük lévő autórádióból áramló zene is más és más. Mivel autóra van szükségünk, szereznünk kell egyet – megállítjuk, kikapjuk a sofőrt és már száguldhatunk is, amerre látunk. Természetesen időnként törvénybe ütközőt is tennünk kell, így nem kell meglepődni, hogy ekkor szoros rendőri kíséretet kapunk. A megoldás egy gyors autó vagy valamilyen fegyver lehet, az utóbbinál a folytatás könnyen véres végkifejletbe torkollik.





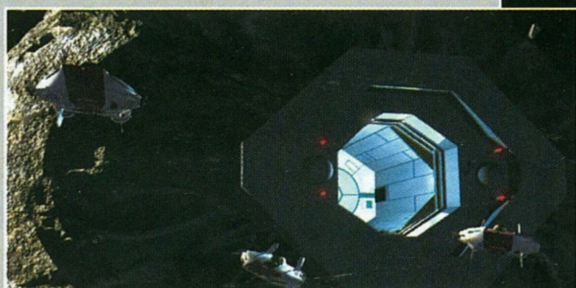
A Grand Theft Auto a szolíd maffia kerettörténettől eltekintve egy nagyon kellemes küldetés alapú, felülnézetes, autós akciójáték, melyet a hasonló játékok tömegéből kiemelnek az izgalmas küldetések, a szép renderelt 24 bites nagyfelbontású grafika (3Dfx támogatással) és a multiplayer üzemmódok.

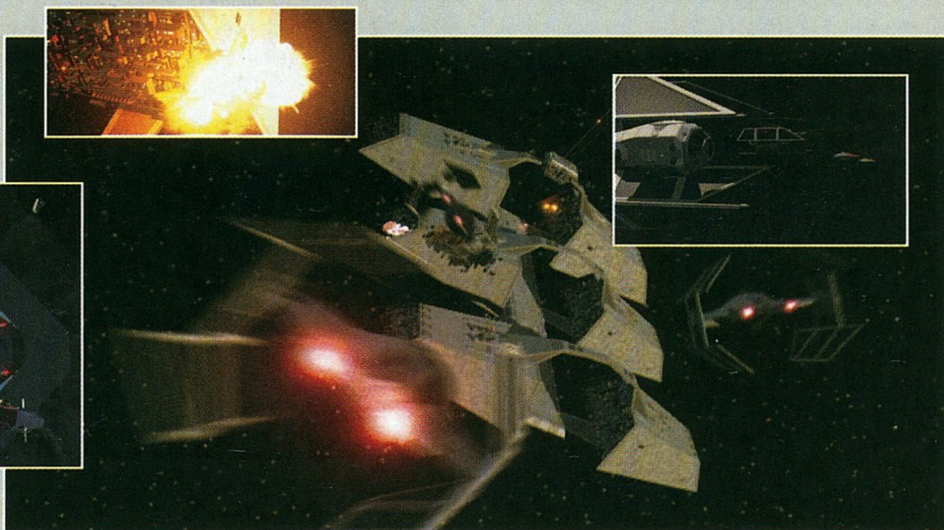
X-wing vs. Tie Fighter: Balance Of Power

Virgin Interactive

Az X-Wing vs TIE Fighter néhány hónapja már learatta a maga sikerét, bár azért akadtak fanyalgó hangok is a nagy örömujjongásban. A Lucasarts-ot ez persze abszolút nem zavarja abban, hogy minden Star Wars-rajongó nagy örömére a karácsonyfa alá tegye az XvT első küldetés-CD-jét. A Balance of Power címre keresztelt móka valószínűleg el fogja hallgattatni ezeket a bizonyos hangokat, ugyanis éppen abban lesz nagy, amit az alap XvT-ből hiányoltunk: rendes sztorija lesz, és már-már mozi-szintű animációkat láthatunk majd benne.







A játékot forgalmazza az EcoBIT Multimédia Kft. Budapest VII., Wesselényi u. 25. ☎ 351-3078

Queen – The Eye

Electronic Arts

Épp' az ECTS-en álldogáltam egy valószínűtlenül hosszú sor közepe táján (ja kérem, aki a Deathtrap Dungeon-os nénikkel akar fényképezkedni, annak türelmes embernek kell lenni...), mikor megütötte a fülem a Zene. Igen, ez biztosan a Queen-től a Heaven for Everyone, de vajon miért szól ekkora hangerővel? Csak nem valami Queen-es játékot akar hirdetni? Normál körülmények között elhessegettem volna a gondolatot, de ahol a U2 képes a nevét adni a Tomb Raiderhez, ott egyéb merényletek is érhetik az ember realitásérzékét a zene és a PC-s játékok összefonódása terén. Nosza, felkerekedtem tehát, és a fülem után haladva nemsokára ki is lyukadtam az Electronic Arts standjánál, ahol már kisebb tömeg figyelte a monitoron zajló eseményeket. Aztán már csak néhány kósza másodperc kellett, hogy én is beálljak a programot epekedve várók népes táborába.

Lássuk csak, miről van szó: adott a világ egyik (ha nem „A") legnagyobb rockbandája, ami a nevét adta egy készülő játékhoz, mi több, a game pályái egyes Queen-albumok által ihletettek. (Konkrétan a The Works, az Innuendo, és Made in Heaven, de nem kizárt, hogy egyebek is) Azt gondolom már mondanom sem kell, hogy az aláfestő zene is végig a Királynő számaiból áll. Sokaknak már ennyi is elég lenne az „Ezek mellett tökmindegy, milyen a játék, úgyis megszerzem" – konklúzió levonásához, de az EA úgy gondolta, azért nem árt, ha jó játék is van a jó zene mellett. Nos, maga a játék egy érdekes Tomb Raider-be oltott Alone in the Dark-nak tűnik, a hangulat inkább a Flashback-re emlékeztet, mindez pedig egy az Orwell-féle 1984-et idéző világban. Hősünk, Dubroc fellázad a világot (rém)uralma alatt tartó szuperszámítógép (ő a Szem – The Eye) ellen, aztán őt szinten át menekül az őt üldöző Két Lábon Járó Halál (Death on Two Legs – persze ez is egy Queen-szám) elől és kalandozik (-akciózik) a végső győzelemig.

Hopp, majd' elfelejtettem, a game 5 teljes CD-t fog elfoglalni, ami (remélhetőleg) rengeteg soundtrack-et jelent... A megjelenést elvileg októberre ígérték, ebből valószínűleg karácsony lesz.





Myth: The Fallen Lords

Eidos Interactive

„A Bukott Lordok és csatlósaik le akarják igázni a világot...” Ez az egy mondat ugyan még nem árul el túl sokat az Eidos Interactive Myth névre keresztelt játékából, de kerettörténet gyanánt egyelőre mégis be kell érnünk ennyivel. A program real-time stratégiai játéknak készül és a látottak alapján eredetiségével, grafikájával és technikai megvalósításával magasan kiemelkedik a hasonló jellegű klónok közül. Első ránézésre a Warhammer jutott eszembe róla, hiszen itt is egy fantasy világban, 3D-s környezetben irányíthatjuk egységeinket (igaz, itt nem hadtesteket, hanem egyéneket dirigálhatunk). A program támogatja a 3Dfx alapú gyorsítókártyákat, így a látvánnyal és a sebességgel nem lesz gondunk (ez utóbbi jelen esetben a játéktér mozgatását és forgatását jelenti). Igen „látványos”, ahogy hőseink és a legyőzött ellenfelek vére vörösre festi a csatamezőt, bár lehet, hogy ez sokak számára inkább gusztustalannak minősül, mintsem élvezetesnek. Amolyan akció/stratégiai játékra számíthatunk, valószínűleg egy remek kerettörténetbe beleágyazva. A Myth igazi csemege lesz a fantasy rajongók számára, megkockáztatom, hogy a Warhammer második részénél is nagyobb sikerre számíthat (pedig ez utóbbi is maximálisan megéri a pénzét!). A program megjelenése elméletileg december elején várható.





Demo a ZED 1998/1 CD-n

Seven Kingdoms

Interactive Magic

A Warcraft- és Red Alert- rajongók igazán nem panaszkodhatnak: az utóbbi időben igencsak nagy a nyüzsgés a real-time stratégiai játékok piacán. Ennek egy újabb példája az Interactive Magic cég Enlight Software részlegének megjelenés előtt álló gyöngyszeme, a Seven Kingdoms. A játék tulajdonképpen egy Warcraftba oltott Civilization, és a cégtől kapott játszható demo meggyőzött minket arról, hogy igazi csemegével lesz dolgunk. Hét teljesen különböző kultúra egymással történő viaskodását követhetjük majd nyomon, akár random pályákon, akár a tucatnyi scenario egyikén. A csapatok fejlesztése és kiképzése mellett nagy szerepet kap majd a kutatás is, és a települések menedzselése. A jó és változatos grafikájú játékban egészen bonyolult csapatmozgásokat is megadhatunk majd, és a gépi játékosok intelligenciája méltó ellenfele lesz az emberi agy furmányainak. Természetesen választhatjuk majd a többjátékos opciót is, ahol akár hét emberi játékos próbálhatja ki, hogy mit is érnek egymás ellen.

Szóval, figyelemreméltó játék lesz a Seven Kingdom, reméljük, hogy minél előbb ismertetőt tudunk közölni róla.



A Take Two csekély 1,5 millió dollárért megvette a 7th Level-től a Monty Python csoport műveinek „megszámítógépesítési” jogait. Első alkotásuk az Élet Értelmének (Meaning of Life) feldolgozása lesz, decemberben. Nem mehet mostanság túl jól a 7th Level-nek, mert eladják a Pyrotechnix Studio nevű részlegüket is (ők éppen a Return to Krondor-on dolgoznak).

Lapzárta után érkezett a hír, miszerint a Take Two nem üldögélt sokáig a Monty Python-jogokon, már tovább is passzolta a Panasonic-nak... A 7th Level pedig összeolvadt a Pulse-szal, megalakítva a P7 Entertainment-et. Zajlik az élet...

Z

A Dark Reign döngeti az Activision házi rekordjait, világszerte már túllépte a 400 000 eladott példányt...

Z

Tervezgetik a Dungeon Keeper folytatását, a project vezetője a veterán Bullfrog-os Sean Cooper. Kíváncsian várjuk, mire mennek az „isten”, Peter Molyneux nélkül...

Z

Az Ultima Online-nak minden esélye megvan, hogy minden idők legnagyobb sikerű online játékává váljon. Az adatok tiszteletet parancsolóak: 65 000 eladott példány az első hónapban, 80 000 újabb rendelés két hét alatt...

Z

A Half-Life megjelenése megint csúszik egy kicsit. Úgy tűnik, április közepén kerül a boltokba, viszont már az új 3Dfx szabványt, a Voodoo2-t is támogatni fogja.

Z

Emlékszik még valaki az Into the Shadows-ra? Nem? Akkor emlékeztetőül: 2-3 éve robbant a bomba egy kis demo formájában, amitől mindenkinek leesett az álla. Doom/fantasy keverék gyönyörű kivitelezéssel (még mai szemmel nézve is), és gyors volt, mint az istennyila (az akkori 486-osokon!). A project-re a GT Interactive csapott le, aztán mindenki csak várta, várta, és nem történt semmi (És valószínűleg már nem is fog, legalábbis erre lehet következtetni a GT nyilatkozataiból). Most viszont valami nagyon-nagyon hasonló van készülőfélben Dark Vengeance néven. Doom+RPG, erről mindenkinek az Ultima Underworld jut az eszébe, ez pedig jó jel...

Z

Előreláthatóan az idei karácsonyi játékpiac minden eddigi rekordot meg fog dönteni. A szórakoztató software/videojáték-ipar '97 évi várható bevételét mértéktartó szakértők 5,5 milliárd dollárra becsülik... (ez csekély 63 millió eladott példányt jelent) További meglepő adatok az IDSA nevű cég közvélemény-kutatásából: a számítógépes játékosok 72%-a 18 év feletti, sőt felük 36 évnél is idősebb!

Z

Készül a Deathmatch Maker 2, amivel majd a Quake 2-höz tervezhetünk pályákat

Z

Ezt is megértük: flipperprogram készül a Star Trek-ből... Az elkövető az Interplay, megjelenési dátum egyelőre nincs.

Z

Úgy néz ki, lassan elindul a NASCAR Online Liga, 16 valódi NASCAR pálya szimulációjával. A bétatesztelés már vagy másfél éve folyik...

Z

Szintén '98 karácsonyra jelenik meg egy másik nagy-nagy port felkavart game folytatása: Carmageddon 2! Még mindig túl kevés az idő, és túl sok a gyalogos...

Z

A New World Computing keményen dolgozik, hogy elkészítse az utóbbi évek egyik legjobb játékának új részét, a Heroes of Might & Magic 3-at. Reméljük, imáink meghallgatásra találnak, és nem lesz a játék – a modern idők divatját követve – real-time...

IMPERIALISM™

HÓDÍTSD MEG, HOGY FELÉPÍTHESD



Gazdaság

Diplomácia



Politika

Háború

STRATÉGIA

Szabotázs

Béke

ModernMedia

Wing Commander: Prophecy

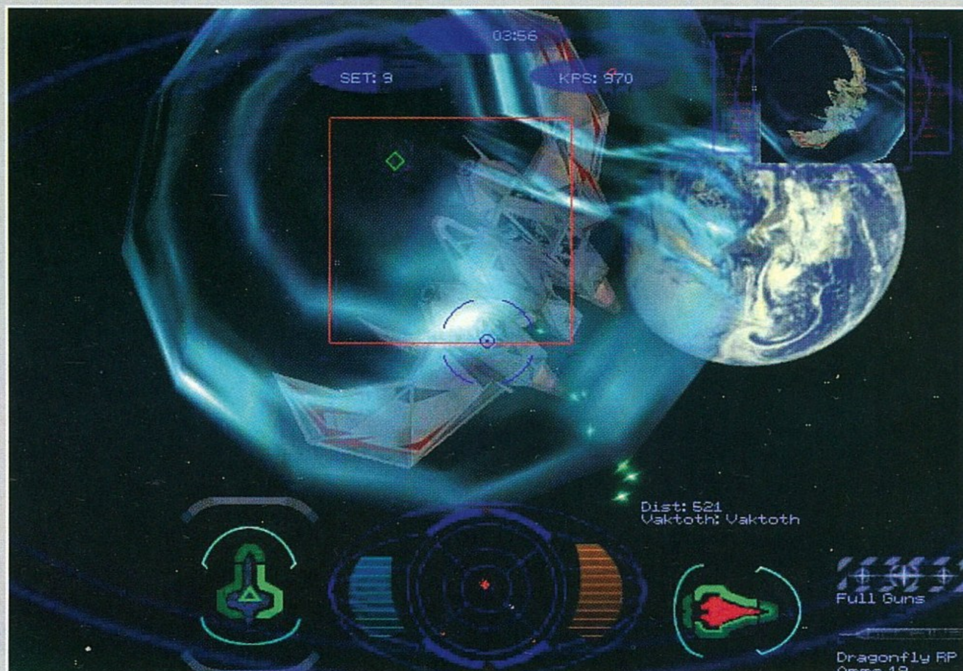
Electronic Arts

amennyiben lenne ilyen verseny, a Wing Commander 4 jó eséllyel pályázhatna a „legtöbb vitát kiváltó program" büszke cím elnyerésére. Kis túlzással csak a Windows95 felbukkanása hasonlítható ahhoz a mizériához, amelyet a '96 karácsonyán boltokba került WC4 megjelenése váltott ki az emberekből. Voltak, akik minden hibája ellenére egekig magasztalták a játékot, mások összes erényét félredobva igen lekicsinylően nyilatkoztak Chris Roberts alkotásáról. A programot ért legtöbb kritika elsősorban arra vonatkozott, hogy a fejlesztők a filmrészletekre érezhetően nagyobb hangsúlyt fektettek, mint magára a játékra. A történet ugyan jó volt (bár néhányan még ezt is megkérdőjelezték), de sokan – köztük Mocsy barátom is – azon a véleményen voltak, hogy „ha filmet akarok nézni, akkor inkább elmegyek egy moziba". A másik tábor képviselői szerint a játék hangulata mindenkit bőven kárpótolhat a valóban „gyengébb" akciórészekért. Nos, mindenki szabadon eldöntheti, hogy melyik csoportnak ad igazat, a Wing Commander: Prophecy – azaz Wing Commander 5 – fejlesztői azonban láthatóan mindkét társaság képviselőit szeretnék maximálisan kielégíteni.

Ha jól emlékszem, idén tavasszal röppent fel először a hír, hogy Chris Roberts elhagyja az Origin-t, és Digital Anvil néven – a Microsoft-tal karöltve – új játékcéget alapít. Sokan csak legyintettek, a Wing Commander szerelmesei azonban távozásában a sorozat végét látták. Szerencsére az Origin-nél mindezt nem így gondolták, és így Rod Nakamoto személyében új embert szemeltek ki a „Wing5" project élére. Rod korábban is dolgozott már a Wing Commander sorozat előző epizódjain, de ennek ellenére az új részt teljesen más felfogás szerint kívánja elkészíteni.

Természetesen a legfontosabb változtatás a program struktúrális felépítését érinti, vagyis a tervek szerint visszaáll egy egészséges egyensúly a játék és kerettörténet – vagyis a filmrészletek – között. Félreértések elkerülése végett ez nem azt jelenti, hogy a Wing5-ben nem lesznek remekbe szabott átvezető animációk, hanem inkább valami olyasmit, hogy a fejlesztők nagyon komoly hangsúlyt fektetnek a szimulátorrész „megreformálására" is. Ennek megfelelően teljesen átírták a Wing4 rendszerét, saját elmondásuk szerint a „fejlesztés vége felé már nagyítóval kellett keresni az eredeti kód maradványait".

Az új flight engine-ben az egyes hajók repülési tulajdonságait és viselkedését lényegesen több adat alapján számolják, így a játékos által repülhető hajók is érezhetően eltérően viselkednek ugyanarra a joy mozdulatra. A mesterséges intelligencián is igen sokat fejlesztettek, az ellenséges hajók képesek például squadron-okban repülni, azaz ha megjelenik az orrunk előtt 5 kilrathi, akkor számíthatunk rá, hogy ők bizony kőkeményen fogják egymást fedezni.



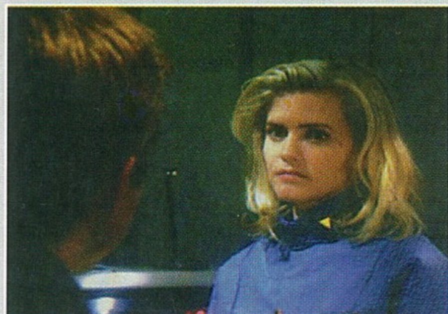
Hol vannak már azok a szép idők, amikor Blair barátunk 25 ellenséges Dralthi-t is elintézett együltő helyében... (ezt egyébként mindenki a saját bőrén is érezheti, ha kipróbálja a CD-n lévő demót). A dolog persze azért most sem kizárt, de hogy több gyakorlás kell hozzá, az biztos. Egyetlen szerencsénk, hogy elméletileg társaink is sokkal intelligensebben fognak viselkedni annál, mint amit eddig megszokhattunk tőlük. A hajókhoz hasonlóan őket is rengeteg eltérő tulajdonsággal ruházták fel, így remélhetőleg számíthatunk rá, hogy aki a statisztikái alapján jól lő, az ezt a képességét a csaták alatt is kamatoztatni fogja.



A fejlesztők elmondása szerint a gép képes lesz ellesni taktikánkat, és ennek megfelelően változtatni saját harcmodo-

rát. Nos, az igazat megvallva ezt a „tanulási" képességet már nagyon sok programnál ígérték, de személy szerint eddig még egyetlen játéknál sem éreztem azt, hogy a 125. űrhajót ne lehetett volna ugyanazzal a taktikával lelőni, mint az előző 124-et. Az ember persze mindig reménykedik, talán pont a Wing Commander: Prophecy lesz az a játék, ahol megdől ez a szemlélet. Én mindenesetre nagyon örülnék neki!

Ugyancsak az alapvetően fontos újítások közé tartozik a sebesség és a grafika kérdése. Ez utóbbival ugyan egyetlen Wing Commander-nél sem volt gondunk, az előbbi azonban – a filmrészletek mennyisége mellett – igen sokáig a Wing4 egyik leg-





többet kritizált része volt. Továbbmegyek, ha az akciórészek minősége és sebessége jobb lett volna, valószínűleg az FMV részeket is jobban értékelték volna a népek. Echo barátommal új processzor vagy esetleg újabb adag RAM vásárlásakor sokáig komoly tesztprogramnak tekintettük a Wing4-et, hiszen egészen ez év végéig nem is nagyon létezett olyan gép, amelyen a program folyamatos mozgást produkált volna a TCS Victory mellett elrepülve (pontosabban a hangárból kirepülve). Kétségtelen, hogy az Origin soha nem arról volt híres, hogy igazán gyors programokat csinált volna, de szerencsére a 3Dfx megjelenése és elterjedése nekik is sokat segített az új epizód megtervezésénél. Igaz, amikor az első hírek elkezdtek szállingózni a készülő játékról, azonnal felröppent egy gúnyos pletyka, miszerint „hamarosan elkészül az első lassú játék 3Dfx alá, lévén az Origin is elkezdett fejleszteni a kártyára". Szerencsére ez a szóbeszéd szóbeszéd is maradt, hiszen a demot kipróbálva mindenki saját szemével is meggyőződhet róla, hogy a Wing5 gyors, sőt, nagyon gyors lesz. A grafika természetesen ezúttal is gyönyörű, de ezt már eddig is megszokhattuk a korábbi Wing Commander-eknél. Komoly pozitívum, hogy a hajók külső megjelenése 3Dfx kártya nélkül is igen szép, de természetesen ekkor már nem szívesen beszélnék olyan szuperlatívuszokban a sebességről (ez a program bizony nem titkoltan elsősorban gyorsítókártyák alá készül!). Érdemes kiemelni, hogy a nagy hajók ezúttal már tényleg nagyok – pontosabban méretarányosak – lesznek, vagyis egy-egy komolyabb anyahajó mellett 8-10 másodpercig is eltart, amíg elrepülünk. Saját bázisunkat akár fedezék gyanánt is felhasználhatjuk, az ellenséges anyahajóknál pedig kétszer is meggondoljuk majd, hogy a hatalmas monstrum közelébe menjünk! Természetesen a robbanások, a fényhatások és úgy általában minden különleges effekt lenyűgöző, de hát mire is számíthatnánk a 3Dfx-től?

Végezetül kéne pár szót ejtenünk a történetről is, elvégre egy Wing Commandernél ennek bizony igen meghatározó szerepe van. Mondom „kéne", de most mégsem tudok túl sok részlettel szolgálni, mivel a sztorit hétpecsétes titokként őrzik. Azt mindenképpen lehet tudni, hogy a Wing5-ben teljesen tiszta lappal indulunk egy mezei kadét szerepében, aki mindeddig csak hírből hallott Blair ezredesről. Kilrathi-k ugyan lesznek a játékban, de a fő ellenfél mégis egy eddig ismeretlen, a kilrathi-knál is veszélyesebb faj. Se indítékaikról, se kinézetükről nem lehet tudni semmit (legalábbis a cikk írásának pillanatában még ez volt a helyzet), az Originnél ugyanis nagyon szeretnék, ha minden meglepetés lenne. Annyit mindenesetre elárultak, hogy a játék során egyaránt találkozhatunk Rachel-el, Maniac-el és Mark Hamill-el Blair szerepében. Nagyon fontos, hogy ezután már nem a filmrészletekben – egy szöveg kiválasztásával – döntjük el a történet alakulását, hanem inkább az egyes küldetések alatt nyújtott teljesítményünk alapján haladunk előre a sztoriban. Végezetül pedig csak annyit érdemes megjegyezni, hogy lévén a Prophecy egy új trilógia első része, remélhetőleg jövő karácsonykor is lesz szerencsénk egy még szebb és még jobb Wing Commander-hez...

A játékot forgalmazza az EcoBIT Multimédia Kft. Budapest VII., Wesselényi u. 25. ☎ 351-3078

Egy vélemény

Az igazat megvallva, én sohasem komáltam igazán a Wing Commander sorozatot (igaz, ennek fő oka az, hogy az éppen aktuális Wing-epizód gépigénye általában jóval magasabb volt, mint amihez éppen hozzáfértem...). A Prophecy elé is elég szkeptikusan ültem le, de néhány másodperc meggyőzött arról, hogy ez valami egészen jó kis game lesz. Na nem mintha hirtelen szimulátor, vagy űrharc-rajongóvá váltam volna, nem is a grafika (pedig szép), és nem is a játszhatóság, vagy hangulat alakította át ilyen drasztikusan a véleményemet. Nem. Feleim, a zene! Nem, írom inkább nagybetűvel: a ZENE! Most nem akarok ódákat zengeni arról, milyen hangulatot kölcsönöz a játéknak a fergeteges gitártépés, aminek kísérete mellett irtjuk a gaz ellent, mindenki próbálja ki maga. Egy biztos, nem leszek valami sikeres pilóta a Prophecy-ben, tudniillik az űrhajóm mindig egy kicsit szinuszosan fog mozogni a headbang-eléstől...

Hancu

Falcon 4.0

Spectrum HoloByte

A Spectrum HoloByte mindig is híres volt élethű szimulátorairól. Ezt a hírnevet főleg az F16 Falcon sorozattal vívták ki maguknak, amiből eddig több, mint egymillió példányt adtak el és így ez minden idők legjobban keresett szimulátora. Ennek a sorozatnak legújabb generációs tagja fog megjelenni ez év vége felé, mely a Falcon 4.0 nevet kapta. A programot elsősorban többjátékos szimulátornak írták (hálózatban akár 30-an, interneten keresztül pedig csak a szerver befogadóképessége szab határt a játékosok számának), ha egyedül akarunk játszani, csak annyi lesz a lényegi különbség, hogy wingman-jeinket barátaink helyett a számítógép fogja irányítani. A koreai táj – mert, hogy itt kell majd tevékenykednünk – műholdfotók alapján készült, elég élethűen néz ki. Mint ahogy azt mostanra már megszokhattuk, csak Win95-ön fut program, valószínűleg Direct3D támogatással, így a 3D-s gyorsítókártyákat teljes mértékben kihasználja.

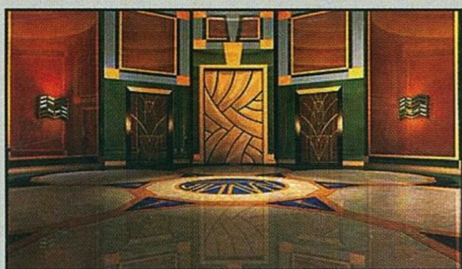




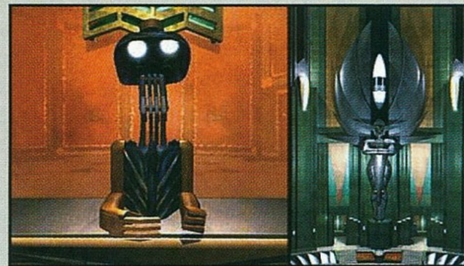
Starship Titanic

Simon and Schuster Interactive

Azt hiszem, a sci-fi rajongók népes tábora számára nem kell bemutassam Douglas Adams írói munkásságát. A Galaxis útikalauz stopposoknak című könyvével és más irományaival minden szarkasztikus, fekete humort kedvelő embert képes megnevettetni. Az említett világhírű művének számítógépre ültetése óta nem igazán volt kapcsolata a számítógépes játékokkal egészen tavalyig. A változást az hozta, hogy Digital Village néven új céget hozott létre azzal a céllal, hogy Starship Titanic című könyvéből interaktív kalandjátékot készítsen. A történet megfelelő őrültségéről ő maga gondoskodott, míg a megfelelő grafikai és multimédiás kivitelezést a Simon and Schuster Interactive profi fejlesztői vállalták magukra. A játék nagyon fontos eleme lesz a készítők szerint a beépített dinamikus nyelvértelmező, mely ékes angol nyelven beírt mondatokat fog megérteni, és segítségével igen komplex beszélgetéseket folytathatunk majd a játék szereplőivel. Ez pedig reméhetőleg szabad teret ad a megszokott Douglas Adams-féle humor teljes kibontakozásának. A történet dióhéjban a következően fest: A galaxis szívében (amiről semmit sem tudunk) megépítették a legnagyobb és legmodernebb űrhajót Titanic néven. Ez gyönyörű, technikailag egyedülálló, egyszerűen fantasztikus. Első útján azonban a hyperspace-be ütközik és eltűnik. Amit legközelebb megtudunk róla az az, hogy a következő pillanatban békés TV-nézés közben otthonunkra zuhan. A hajó fedélzetén találjuk magunkat, olyan helységekben melyek ismert épületekre emlékeztetnek, mint pl. a Ritz, a Chrysler Épület, Tutankhamon sírja, vagy Velence. A hajón érdekes szerzetekkel találkozunk: pl. lelkisérült robotokkal, lobotomizált cyber intelligenciával, egy furcsa papagájjal stb. A hajó felszáll, elindul csillagközi útjára, mi pedig tapasztaljuk, hogy a harmadosztály még itt sem biztosít túl sok kényelmet. A feladatunk értelemszerűen a háttérben meghúzódó titkok felderítése, a hajó intelligenciájának megjavítása és végül hazakormányzása lesz. Ehhez meg kell szerezzük a robotok bizalmát az embereknél megszokott módszerekkel, azaz beszélgetések révén. Douglas Adams és csapatának játéka furcsa karaktereket, látványos környezetet és eredeti szatírikus humort kínál, és emellett őrült puzzle-ok egész sorával várja a Starship Titanic-ra vetődő játékosokat. Ami egyszer már elsüllyedt, az még egyszer talán már nem fog – fel a fejjel! És ami a legfontosabb: NE ESS PÁNIKBA!







Quake2

Activision

Egy biztos. Ha fene fenét eszik, akkor is. Az id soft-ot az életben nem taszítják le a „first person shooter" játékok piacának trónjáról, hiszen mindig is az élen volt, sőt, az őrület elindítója is ő volt. Eddig minden játékuknak megjelent a második része, miért lenne ez másképpen a „harmadik generációs" Quake-nél? A siker biztosított, nincs probléma. Szebb, jobb, gyorsabb, ütőbb és veheted az új processzort meg a Voodoo2-t. Félreértés ne essék, a Quake2 nem csak Voodoo2-n fog működni és nem igényel többet egy 166-os gépnél, de a fejlődés megállíthatatlan, és belátható időn belül megérkezik majd a mission disk, miegymás, és akkor majd nézhetünk nagyokat. Ezt most is megtehetjük, mivel a Quake 2 látványa minden eddigit túlszárnyaló. A szörnyek jönnek, ha meghalnak bukfenceznek, ha még élnek, akkor felülnek, trükköznek. Csodás. Én nem vagyok valami nagy játékos, különösebb elhivatottságot sem érzek a játék iránt, ennek ellenére remekül elvoltam vele. Élvezhető. Talán csak az a baj, hogy néha az ellenfelek túl gyorsan esnek hanyatt, vagy pedig egy tizedmásodperc alatt megfordulnak tengelyük körül. Érdeklődve várjuk az Unreal-t, aminek jó esélye van arra, hogy megszorongassa a Quake2-t a ringben.

Iwo



Ha játékgyártó cég lennék, akkor nagyon igyekeznék, hogy legújabb fejlesztésem ne a Quake 2-vel egyidőben jelenjen meg, mert akkor biztos, hogy óriási bukás lesz. Nem hiszem, hogy lenne még egy olyan játék, amelynek annyira várná mindenki a második részét mint a Quake. Az id software új játékának demója reméhetőleg minden szkeptikust meggyőz arról milyen is lesz a folytatás. Egyetlen szóval jellemezve: gyönyörű. 640×480-as felbontásban kiválóan száguld a játék. Természetesen csak „csúcs" hardverrel érhetjük el a megfelelő teljesítményt, de amit a program nyújt az fenomenális. Óriási az előrelépés az előző részhez képest. Egy jó tanács: ha nincs 3Dfx-ed, akkor ne nézd meg a demot, mert rájössz, hogy sürgősen venned kell egyet! (Én sajnos elkövettem ezt a baklövést...)

Caris

Egy dologban azt hiszem, az PC-s világ elenyészően apró részéhaz tartozom: annak idején abszolút nem voltam hasra esve a Quake-től. Jó, szép-szép, meg minden, de valahogy a jó öreg Doom hangulatát csak nem tudta utolérni. Hát így vagyok most a folytatással is. Az kétségtelen, hogy valami eszméletlen jól néz ki, és úgy szalad (P233-on, 64M RAM-mal, 3Dfx mellett), hogy nem győzi utolérni az ember. Mégis... számomra akkor is az marad a non plus ultra, mikor századszor kezdem újra a Doom2 16. pályáját egy szál pisztollyal, vagy mikor a kedvenc házi készítésű pályámon duplacsövűvel vadászom a két cyberdemon-ra... (OK, chicken vagyok, nem kell röhögni).

Visszatérve a Q2-re: azért az a jelenet, mikor lelövöm a gaz ellent, az hanyattvágja magát, aztán feltápászkodik, és még ültéből visszalő... Hát szóval feláll az ember hátán a szőr...

Egész biztos hatalmasat fog aratni a Quake 2, csak én vagyok ilyen visszamaradott Doom-fan...

Hancu



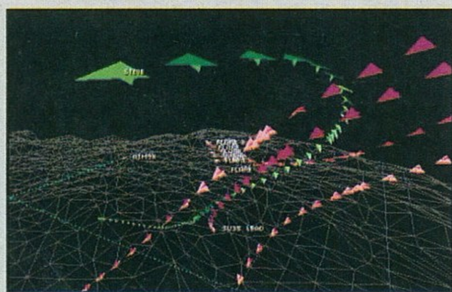
F-22 Air Dominance Fighter

Digital Image Design

Pontosan két éve, 1995 novemberében adta ki a DiD (Digital Image Design) második TFX-ét: a Eurofighter 2000-et. Sok Falcon3 rajongó „nyergelt" át erre a programra kiemelkedő minősége miatt, amely egyaránt értendő a grafikára és természetesen magára a szimulációra. Az anno Rowan Software-ből kivált DiD csapatára mindig is jellemző volt a minőség; minden egyes eddig megjelent programjuk nyert valamilyen díjat vagy kitüntetést – gondoljunk csak az Infernora vagy a TFX-re (ez utóbbiból – igaz kis változtatásokkal – még egy katonai gyakorlószimulátor is készült a RAF, az Angol Királyi Légierő számára). A csapat legújabb fejlesztése is egy repülőgépszimulátor, amelynek címe: F22 Air Dominance Fighter.

A program főszereplője – nem nehéz kitalálni – az F22 Raptor névre keresztelt vadászbombázó (már vadászbombázó, ugyanis nemrégiben alkalmassá tették földi célok támadására, így nem csak az öregedő F15-ösöket, hanem a 80-as években készült F117-es lopakodó bombázókat is fel fogja váltani). A géppel egyaránt repülhetünk amerikai, egyiptomi és szaúd-arábiai színekben. Ebből is következik, hogy a programban a vörös-tengeri térségben, egészpontosan 4,5 millió négyzetkilométernyi műholdas felvételek alapján modellezett, célokban gazdag terület felett repülhetünk.

Az EF2000-hez képest sokat változott a program grafikája és felépítése is. Az egész Windows'95 alatt fut Direct3D támogatással, így a manapság nélkülözhetetlen 3D-s kártyák alapból gyorsítják. Az így elérhető max felbontás 800x600 ami a készítők szerint egy Rendition vagy 3Dfx gyorsítókártyával rendelkező 200-as Pentiumon teljesen folyamatosan mozog. A program felépítését tekintve nem csak repülhetünk, hanem a háború menetét is irányíthatjuk. Mindezt hogyan? Hát egy AWACS (Légi Előrejelző és Irányító) repülőgép fedélzetéről. Úgynevezett God's Eye nézetben (felülről és ferdén) látjuk az egész harcteret és a levegőben lévő repülőket, ezek közül az F22-k bármelyikébe „beleugorhatunk" és átvehetjük az irányítását (a' la Armoured Fist és Navy Strike). Csapataink teljes mértékű irányítását a '98-ban megjelenő TAW (Total Air War) kiegészítés után érhetjük el. Ettől kezdve mindenféle bevetést (felderítés, légi fedezet, csapásmérés stb.) tervezhetünk egységeinknek.

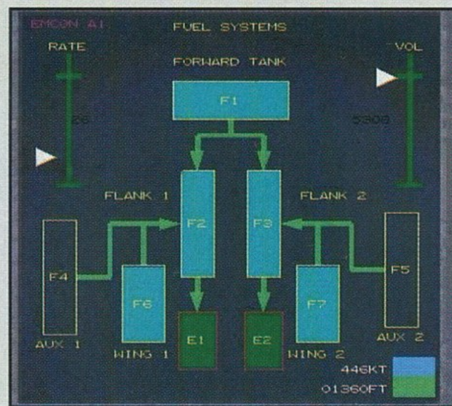


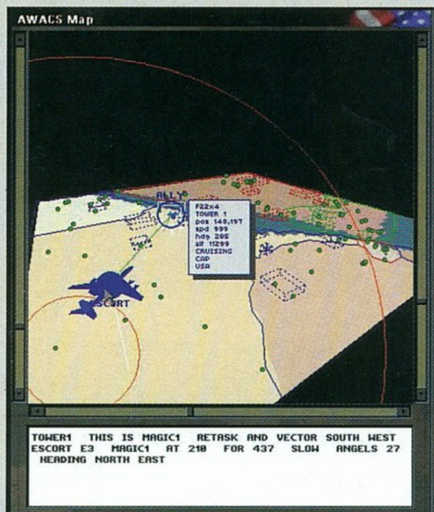
Természetesen nem csak komplex küldetéseket repülhetünk, hiszen mindenki számára fenn áll a lehetőség, hogy az EF2000-ből is jól ismert szimulátorban fejlessze tudását. Itt elsajátíthatjuk az összes fegyver kezelését, a fel és leszállást valamint a légi utántöltést is. A programban fő feladatunk a három Tour of Duty végigjátszása, amelyek küldetései elsősorban kisebb konfliktusokat, helyi háborúkat szimulálnak. A Campaign menüpont csak a TAW kiegészítéssel érkezik majd, mivel a WarGen második generációjának „programozási munkálatait" nem tudták időre befejezni a fejlesztők.



Felújították a számítógép által vezérelt gépek mesterséges intelligenciáját is, így az élethű viselkedéséért a *Smart-Pilot System* névre keresztelt AI a felelős. A Smart-Pilot rendszer által alkalmazott algoritmusnak köszönhetően a számítógép folyamatosan újraszámolja a gépek helyzetét az adott szituáción belül, ezáltal határozva meg a legmegfelelőbb manővert. Egy bizonyos térségen belüli, számítógép irányította gépek egy csapatként, azon belül pedig általában két fős team-ekként viselkednek, ezzel is növelve a szimuláció komplexitását, élethűségét. A pilóták képességei a bevetések alatt fejődnek, így érdemes lesz vigyázni a wingmanekre! Ha valaki úgy érezné, hogy inkább vadászna valós pilótákra, ennek sincs semmi akadálya (legfeljebb a koaxkábel hossza vagy a telefonszámla) Az F22 DirectPlay támogatásának köszönhetően modemmel, soros kábelen, IPX és TCP/IP hálózaton keresztül repülhetünk egymás ellen. Akik kipróbálták az EF2000-et hálózaton keresztül, azok számára már ismerős lesz a *King of the Skies* multiplayer opció. Itt is lesz Solo Play vagy Team Play, nem is beszélve a Base Defence- ről, amelyben nevével ellentétesen egymás bázisát kell a föld szintjével egyenlővé tenni.

Komoly változáson mentek át a hangok is. Annak idején az EF2000-ben az AWACS elég kevés információval látott el minket, csak az ellenség irányát, távolságát és relatív irányát adta meg. Az F22-ben viszont nem csak az AWACS hangjait hallhatjuk, hanem a JSTARS valamint a küldetésben szereplő gépekét is. Az AWACS szókincse, - nehéz elhinni, de így van- 10000 szó! Nem telik el úgy perc, hogy ne hallanánk valamit vagy az AWACS-tól, vagy a wingman-einktől. Ehhez jönnek hozzá a rendszerek sérülését, rakétaindítást, befogást stb. jelző han-





gok (ennyit eddig még sehol sem lehetett hallani). A zene is megváltozott, egy új – *SmartMuse* nevű – rendszerbe integrálták az egészet, amely lehetővé teszi, hogy a muzsika mindig a képernyőn játszódó eseményeknek megfelelően változzon. Szintén egy újításnak, a SmartSound-nak köszönhető, hogy mostantól megfelelő hangkártyákon 3D-ben is hallhatjuk a hangeffekteket.

Maga a szimulátor rész is jelentős változásokon ment át, ilyen például az időjárás. Igen, időjárás; eddig csak olyan szimulátorokban találkozhattunk vele mint például a Microsoft Flight Simulator (senki se tagadhatja, hogy ez a mai napig a legéléthűbb polgári repülőgép szimulátor, amit otthon használhatunk) Végre itt is lesz szél, turbulenciák stb. Az F22 sok rendszerét a DiD már lemodellezte katonai alkalmazások számára (katonai kiképzőszimulátorokba), ezek közé tartozik például a TIALD (Hőképalkotás és Lézeres Célmegjelölés – ezt használja az igazi EF2000 is lézervezérlésű precíziós bombák célbajuttatásához) A légi utántöltés formája is megváltozott – nem csoda, hiszen az EF2000 a tengerészeti szabvány töltőcsonkot használja, amíg az F22 a légierőben rendszeresített „boom"-os módszerrel tankol. Igaz, autópilótánk tud utántölteni, de ha esetleg megsérül, nekünk kell ezt a nem kis feladatot elvégeznünk. Itt is látszik mennyivel éléthűbb lett a program, ugyanis az utántöltés öt fázisban zajlik le. Mindegyik közben rádióüzeneteket kapunk a tankergéptől, ráadásul az utolsó fázisban a gép helyzetjelző fényeit is figyelnünk kell – nem lesz egyszerű dolog. Szintén egy újítás az ACMI (Air Combat Manoeuvring Instrumentation). Legjobban a Falcon3-ban lévő videórekorderhez hasonlít, ugyanis leszállás után kielemezhetjük manővereinket, mit csináltunk jól, mit csináltunk rosszul a levegőben.

Az F22-t illetően sok segítséget kapott a DiD a World Airpower Journaltól, amellyel közösen fejlesztették a programot (ez egyébként a repülés világának egyik legelismertebb szakújsága). Részben ennek a lapnak is köszönhető, hogy a program gépkönyvében külön fejezetet kaptak az ötödik generációs, 2000 után szolgálatba álló repülőgépek leírásai, fotói. Külön fejezet fog még foglalkozni a modern légiharctechnikákkal és a modern repülők műszereivel (radar, besugárzásjelző, ECM, lézeres célmegjelölés stb.).

Ha az előbb leírtak mind teljesülnek, a DiD F22-je joggal pályázhat majd az 1997-es év legjobb repülőgépszimulátora kitüntető címre.

Tatcom

Descent utódok

Három új Descent-engine-t használó játék is készülőfélben van: a FreeSpace – The Great War (megjelenés: április), várhatóan komoly konkurrenciát fog jelenteni a Wing Commander-eknek, és a Lucasarts-féle űrszimulátoroknak. A másik a régen várt Descent 3 lesz, a készítők türelmet kérnek, legalább jövő karácsonyig... A Descent to Undermountain-t pedig továbbra is szorgalmasan hirdetik, de a jóég a megmondhatója, hogy valójában mikor is lesz kész.





Netstorm

Activision

Újabb stratégiai játék került kezeink közé, ezúttal az Activision jóvoltából. A Netstorm azonban nem tűnik egy átlagos, szürke játéknak, amit 2 hét múlva mindenki elfelejt. A grafikája szemet gyönyörködtető, ráadásul egészen egyéni, a design igényes, a kezelés nagyon kényelmes, a játék szövegei pedig egész szórakoztatóak. A hangok is kiválóak, így a kivitelezéssel nincs gond. Lássuk a lényeget: mit tud a játék?

Egy fantáziavilágban járunk, ahol 3 Istenség uralkodik: a Szél, az Eső, és a Vihar. Ezek tekinthetők az alapvető elemeknek, plusz van még egy negyedik: a Nap, ez gyakorlatilag az előzőek bármelyikével helyettesíthető. A játékos egy harcos törzs papjának szerepét alakítja, akinek az a feladata, hogy az Istenségektől szerzett tudását törzse javára fordítsa. Ahogy terjeszkedünk, további papokba fogunk botlani, akiket fel lehet áldozni, ezért az Istenségektől további tudást kapunk, és így tovább.

Alapvetően kétféle dolgot csinálhatunk: építhetünk, többnyire harci eszközöket, ezenkívül szolgáinkat rávehetjük egyszerűbb cselekvésekre (pl. ráállíthatjuk őket



Viharkristály gyűjtésére, ami itt az általános alapanyag, de velük lehet az ellenség fegyvereink által megbénított papját is az oltárhoz cipelni, ahol majd feláldozzuk a szerencsétlent valamelyik Istenségnek). Harcolnunk nem kell, ezt automatikusan elvégzik a különféle limitációkkal rendelkező fegyverek – a fő feladat az lesz, hogy olyan harci szervezetet alakítsunk ki, amely az ellenfél adott struktúrája ellen hatékony (ez most nagyon bonyolultan hangzik, ilyeneket kell érteni alatta, hogy pl. a csak egy irányba tüzelő Thunder Cannont hátbatámadjuk; persze azért többnyire nem lesz ilyen egyszerű az élet).

A játék szigeteken játszódik, ezeket hidakkal köthetjük össze. Ugyanígy a szigeteken kívül csak hidak mellé építhetünk – ez igen fontos lesz, mert olyan szigeten nem építhetünk semmit, ahol egy ellenséges templom áll...

Sorolhatnánk a szolgáltatásait, de érdemes inkább megnézni a demót, és olvasgatni a kitűnő helpet. Nagyon ígéretes ez a játék, alig várjuk, hogy megjelenjen...



Quake-compo

Quakefény



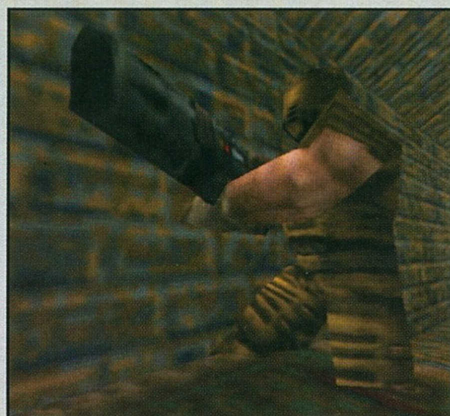
Quake. Más hobbiknak, sportoknak általában hosszú időre van szükségük arra, hogy a gyökereiktől kiindulva nemzetközi elismertséget és népes bázist gyűjtsenek a maguk számára.

Van azonban egy olyan őrület, mely bő egy esztendő alatt a semmiből előlépve milliókat tett *addict*-á, szenvedélyes játékosokká körbe a földgolyón. Sokan azok közül sem menekülhettek, akik komolyabb koruknál fogva azt hitték, hogy meglett családapaként már nem nyújthat számukra újat egy 'egyszerű videojáték'. Tévedtek. Az *id Software* elhozta számukra is(!) 1996 nyarának végére céhes mester-remekét, a QUAKE-et. Azóta nem aludták ki egyszer sem magukat rendesen. De nem is akarják.

Természetesen Magyarországra is megérkezett mind a játék, mind az azt árnyékként követő népszerűség. Játszották a játékot single-player-ben, LAN-klubokban, házilag összebarkácsolt otthoni hálókon, neadjisten munkahelyeken. Ez év nyarán sor került az addigi legnagyobb-szabású LAN-party-ra Pécsett. Minden résztvevőnek tetszett, az egyetlen kifogás (kívánság) az lehetett, hogy „legközelebb ugye több ember jön el ?"

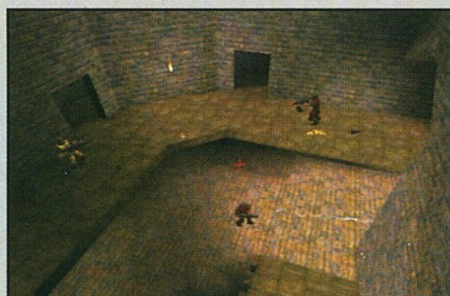
Mivel ez az igény nem csak a pécsi party-n résztvevőkben fogalmazódott meg, hanem sok más player-ben is, aki már régóta nézve kiguvadt szemekkel a tudósításokat (és fényképeket) az Államokban megrendezett Frag-fest-ekről, amelyek esetenként csak játékosokból 500-at csalnak az adott helyszínre. Ami pedig nem mindig tűnik ki a szöveges tudósításokból, mert csak a fényképek tudják részben visszaadni: az a fergeteges hangulat. Az ilyen party-kon formailag tényleg a játékon van a hangsúly (és természetesen a gyakorlatban is), de van egy elvontabb lényege is annak, amiért eljön a sok quaker és néző, ami ott keresendő végülis, amiért egyáltalán elkezdtünk játszani a Játékkal: *hogy jól érezzük magunkat.*

Itt lép a képbe a *Quake-fény.* Pár vállalkozó szellemű ember fejébe vette, hogy ha törik, ha szakad, akkor is lesz Magyarországon *nagy* Quake-fesztivál. A gondolatot tett követte, és mostanra már az esemény több neves szponzorral dicsekedhet, ami garancia egyrészt a rendezvény zökkenőmentes lebonyolítására, másrészt a megnyerhető díjak minőségére. A rendezvény megszervezéséhez és lebonyolításához szintén sikerült szakembereket megnyerni.



Maga a *grand meeting* az Óbudai Művelődési Házban lesz 1998. január 30-tól február 1-ig (péntek, szombat, vasárnap). A dolgok jelenlegi állása szerint kb. 40 gépen fognak folyni a hivatalos versenyek (amely gépeket nagyrészt a Szervezőség fogja biztosítani), azaz

1) free-for-all, tehát mindenki-mindenki ellen;
2) face-to-face, egy-egy ellen; és
3) teamplay, Quake-csapatok, *klán*-ok, küzdelme egymás ellen (3-3 fővel).



Emellett feltétlenül kialakításra fog kerülni egy kisebb háló-rész az ún. 'fun-play' számára, ahol bárki játszhat, tét nélkül, a maga örömére (erre a szekcióra érdemes saját gépet hozni, mert csak ebben az esetben tud a szervezőség *100 százalékos* játéklehetőséget biztosítani a számotokra) a több játékos ellen. A nemzetközi hagyományoknak megfelelően lesz minden versenykategóriában nevezési díj, amelyet azonban bőven ellensúlyoz a megnyerhető díjak nagysága.

Amit látni szeretnénk a party-n: sok játékos, még több érdeklődő (*újoncok...*), rengeteg izgalmas meccs, és különösebb problémák által *nem* tarkított három nap, ami *rajtatok* is erősen múlik.

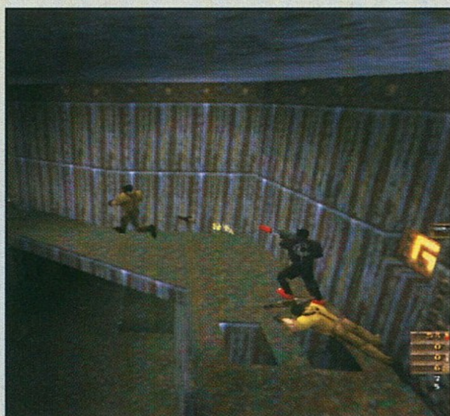
*Amit **nem** szeretnénk látni a helyszínen:* hogy *'lába kel'* a gépeknek, alkatrészeiknek és egyéb tárgyaknak – természetesen lesz *éjszakai őrzés* és nappal is *biztonsági szolgálat*, de mivel sokan leszünk, ezért a *Ti* közreműködésetekre is szükség lesz, hogy minden rendben folyjon; *sportszerűtlen* versenyzői magatartást (amibe elsősorban a játékban való *csalás* és a versenyzőtársakkal szembeni minősíthetetlen hangnem használata tartozik), amit az *állandó versenybizottság* azonnali és feltétel nélküli diszkvalifikálással „honorál"; drogokat és aktív drogélvezőket ill. rendbontást.

Minden, a party-t érintő kérdésről (technikai feltételek és követelmények, a hely megközelíthetősége, nevezési lehetőség és szabályzat stb.) *részletes információ*, és naprakész adatok a Qaukefény hivatalos homepage-n lelhetők fel: http://interj.datanet.hu/The_Doominator/qv/.

Bízva abban, hogy minél többen jöttök el, csak egy dolgot üzenhetek (gondolom a Szervezőség nevében is): *...addig is gyakoroljatok!*

(x)









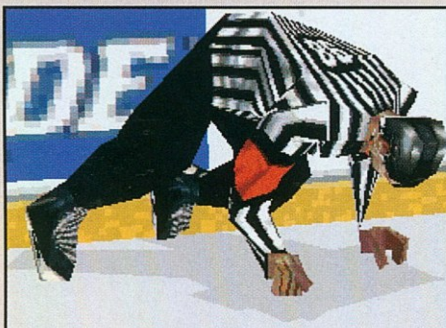
Electronic Arts

NHL '98

Jeges legjobb

A PC-s sportjátékok birodalma olyan, mint egy középkori hatalom – a király személye megkérdőjelezhetetlen, neve pedig NHL Hockey. Évről évre egyre magasztosabb jelzőkkel, számokkal illetik (idén pl. a nemes '98 jelzőt kapta), és vezető helye nem képezi vita tárgyát, mert mindenki elismeri, hogy nincs nála jobb. A középkor világából a hétköznapokba visszatérve- az idei NHL szezon nyitányával egyidőben került a boltokba az NHL 98, minden idők legjobb számítógépes jégkorong-szimulátora.

A sorozat SEGA Saturn-on kezdte pályafutását, és emlékszem, hogy egy ideig még remény sem volt rá, hogy elkészítik a PC-s változatot. Szerencsére átírták, sikeres lett, és megindulhatott évről évre megismétlődő megújulása, fejlődése. 1995-ben egy kiváló körítést kapott CD-n, 1996-ban 3D grafikára cserélték a korábbi „eagle eye" nézetet, míg 1997-ben a korábbi spriteokat cserélték le a sokkal rugalmasabb és élethűbb poligonos megjelenítésre. A sorozat tagjai közül talán a tavaly megjelent NHL97 aratta a legnagyobb sikert, és sokan nem is igen tudták elképzelni, hogy mit lehetne még javítani a programon. Az EASports csapata mindenesetre idén sem okozott csalódást, és a kozmetikai változtatások mellett igazán fontos, a játszhatóságot is javító újításokat vezettek be. Elsőként említeném meg ezek közül a 3Dfx kártyák támogatását, amely fantasztikus szintre katapultálja a grafikát. A poligonos megjelenítésen szerencsére alapjaiban nem változtattak, hanem ezt bővítették új mozdulatokkal és néhány új elemmel. A legfontosabb ezek közül, hogy minden egyes játékosra a saját arcképét mapp-elték rá, így akár már ez alapján is ráismerhetünk kedvenceinkre. A mozdulatok bővített köre leginkább a játék szüneteiben és a kapusok mozgásán vehető észre. A mezőnyjátékosok még a bedobásra várva is csinálnak valamit (ha mást nem, legfeljebb az ütőjüket piszkálják) és a kapusok sem ragaszkodnak már annyira a gólvonalhoz, azaz bátrabban kijönnek a korongért a kapu előterébe és mögé is. Elfelejthetjük a stadionok eddig kissé puritán megjelenését, hiszen az NHL98-ban már fedett csarnokokban játszhatunk, ahol látható a tetőszerkezet, az arról lelógó zászlók és még a videó-kijelző is működik. Fontos újítás az is, hogy egy valódi közvetítéshez hasonlóan a bal felső sarokban időnként megjelenik egy kis kép az aktuális háttéreseményről (például amikor lejár egy játékos büntetése, és éppen visszajön a pályára).





A tavalyi NHL Hockey nagy problémája volt, hogy a kommentár rendszeresen elcsúszott az eseményekhez képest, idén ezt is sikerült megoldani. Nagyon kellemes meglepetést jelentett, hogy a játék közbeni apróbb szünetekben a program a játékosokkal illetve a csapatokkal kapcsolatos érdekes statisztikákat bemutatva „szórakoztatja" a nézőt – ezzel is egy valódi TV-s közvetítés hangulatát keltve az emberben. A játékosok mesterséges intelligenciáját is erősen megtuningolták, így megszűnt az előző verzió súlyos problémája, azaz hogy szinte egyedül érezzük magunkat a pályán, mert a csapattársaink mintha „nem is figyelnének ránk". A kollégák most már helyezkednek, így sokkal jobban játékba hozhatók, ismét a csapatmunkán a hangsúly. Ezt támogatták meg a készítők a különböző taktikák bevezetésével is. Támadásban és védekezésben egyaránt 4-4 taktikát választhatunk ki a mérkőzésre, és ezek között tudunk váltogatni a meccs alatt. A különféle felállások mellett fontos taktikai elem lett még az ellenfélre kifejtett nyomás erőssége is, amely most már belátásunk szerint szabályozható (persze ez egyúttal befolyásolja a játékosok fáradását is). A program taktikai fejlődését jelzi az emberelőnyös helyzetek megváltozása is. Eddig a power play helyzetekben a csapatok taktikája









A grafika alapjaiban tavaly óta nem változott, az NHL98 csak finomításokat, javításokat hozott - de azokat bizony szép számmal. A stadionok megjelenítése sokkal élethűbb, habár a nézők még mindig egy kicsit „lapos" stílusban szurkolnak. Talán azért hagyták ezt így a programban, hogy az NHL99-ben is legyen látványos változás... A kamerák választékának bőségére tavaly sem volt panaszunk, de igazán jól használható csak 2-3 volt közülük - ezen változtattak, szinte bárhonnan nézve jól játszható a program. A játékosok mozgása a textúrázott poligongrafika révén igen élethű- az új mozdulatok az alapmozgások közötti holtidőt töltik ki, ezzel sokkal folyamatosabbá téve az animációt. Ugrásszerű fejlődésen mentek keresztül a kapusok: már nem csak a gólvonalon állnak, és csúszkálnak, hanem kikorcsolyáznak, vetődnek, spárgáznak stb. A grafika 3Dfx kártyával fantasztikus - ezek után megnézni a normál változatot egy kicsit lehangoló élmény, de még így is szebb a játék, mint a tavalyi verzió.

Az NHL '97 hangja elég sok sebből vérzett, de a hibákat szerencsére mind sikerült orvosolni. A legnagyobb probléma a kommentárral volt a már említett csúszások miatt. Az idén ezt is kijavították, sőt az eredetit továbbfejlesztve egy játékos és egy kommentátor vezeti a közvetítést. Sajnos ez a nagy ugrás egy kicsit a stadion bemondójának rovására ment. A Rink Speech minősége ugyan kiváló, és teljesen térhatású, de sajnos erősen megvágták a szövegét, helyenként hosszú percekig meg sem szólal. A korábbi változatokban a stadionban szóló orgonák hangját általában kikapcsoltam, de lévén az NHL '98-ban ezeket teljesen átdolgozták (minden városban más melódiákat játszanak) most már érdemes bekapcsolva hagyni ezt az opciót. Az effektek minőségével már évek óta nem volt baj - most is a szokott színvonalat hozták az EASports fejlesztői: profin digitalizált, dinamikus, élethű és térben is jól hangzó effektekkel rakták tele a játékot. Akinek megfelelő hangfal-készlete van otthon, az még Dolby Surround-ban is élvezheti az arénákból feltörő hangokat. Nagyon jó poén, hogy a közönség folyamatos morajlása mellett időnként a hazai tábor elkezd egységesen szurkolni csapatának.

Az NHL '97 a gyönyörű grafika mellett játszhatóságban afféle rémálom volt. Ez nem azt jelenti, hogy nem volt élvezetes vele játszani, hanem, hogy igazán semmi köze sem volt a programban mutatott játéknak a valós élethez. Egyéni akciók tömege volt az egész, a csapatmunka teljesen hiányzott belőle.

Ebben az évben a grafikus engine mellé beépítették a tavaly kimaradt taktikai modult is, így a játékosok reakciói most már egészen jól megközelítik a valós életben mutatottakat. A társak végre helyezkednek, így már kialakítható normális csapatjáték. Sőt, mivel a gépi csapatok játékosai is megkapták ezt a mesterséges intelligenciát, ki is kell alakítani csapatjátékot, mert az eddig játszott egyéni kitörések csak ritkán vezetnek eredményre. Az új, négygombos irányítással minden szükséges mozdulat (csel, passz, lövés, vetődés...) jól végrehajtható nagyobb nehézségek nélkül. A passzolás a tavalyi „szabad kéz" után megint egy kicsit a korábbi gyakorlathoz hasonlít, azaz ismét tudunk emberhez passzolni. Ez szerintem szükséges volt, hogy ne egy kusza korcsolyázássá fajuljon a játék.

Az új taktikák és a Pressure bevezetése megadják azt a mélységet a programnak, amelyet már oly régóta hiányoltunk - és így a „mezei" játékos szerepe mellett kicsit többet vállalhatunk a csapat edzőjének feladataiból is. Egy Internet-es interjúban egyébként azt olvastam, hogy a taktikai modul kialakításában a Colorado Avalanche edzője segített tanácsadóként, és ennek a területnek a további fejlesztését tervezik az NHL '99-ben.

A játék ezen változások révén sokkal összetettebb és nehezebb lett, ami szintén örvendetes tény. Aki nem csak egyes mérkőzéseket játszik az NHL '98-al, hanem belefog egy teljes szezonba, az örömmel fogja tapasztalni, hogy a program mérkőzésenként frissíti a statisztikákat, ami sokkal élethűbbé teszi a bajnokság szimulációját. A játszhatóság összességében végre kezdi elérni a grafika és hang megszokottan magas színvonalát. Az NHL Hockey felnőttkorba lépett, jól átgondolt, kiforrott design-jával joggal hívhatjuk igazi jégkorong szimulátornak!

Charlie

Más vélemény

Bizonyára nem sokan vannak, akik emlékeznek még az első NHL játékra ami megjelnt PC-re. Én még ma is felidézem azokat a remek meccseket amiket Del barátommal vívtunk. Természetesen rájátszást játszottunk ami 4 győzelemig tart és máig nem felejtem el, hogy a továbbjutást jelentő 7. mérkőzésen a vége előtt 3 másodperccel kaptam egy gólt...

Azután jöttek az NHL-nek a következő verziói: '96, '97. Mindenféle „virtuális stadionnal" próbálkoztak, ami szép és jó volt, csak éppen játszani nem lehetett velük, mert az ember nem talált olyan nézőpontot, amelyből rendesen lehetett volna látni mindent. Mikor meghallottam, hogy megjelent az NHL '98, csak legyintettem, biztos ezt is elszúrták. Miután megnéztem, azonnal beleszerettem: iszonyatosan kemény intro, a szokásos jó zene és végre a játék is remek! Kellően egyszerű, nincsenek különböző kameraállások, remekül lehet követni a játékot.

Egyszóval, ha csak egy kicsit is szereted az ilyen játékokat, próbáld ki, nem fogsz csalódni! Ezt én írom, aki egyáltalán nem szereti az ilyen játékokat.

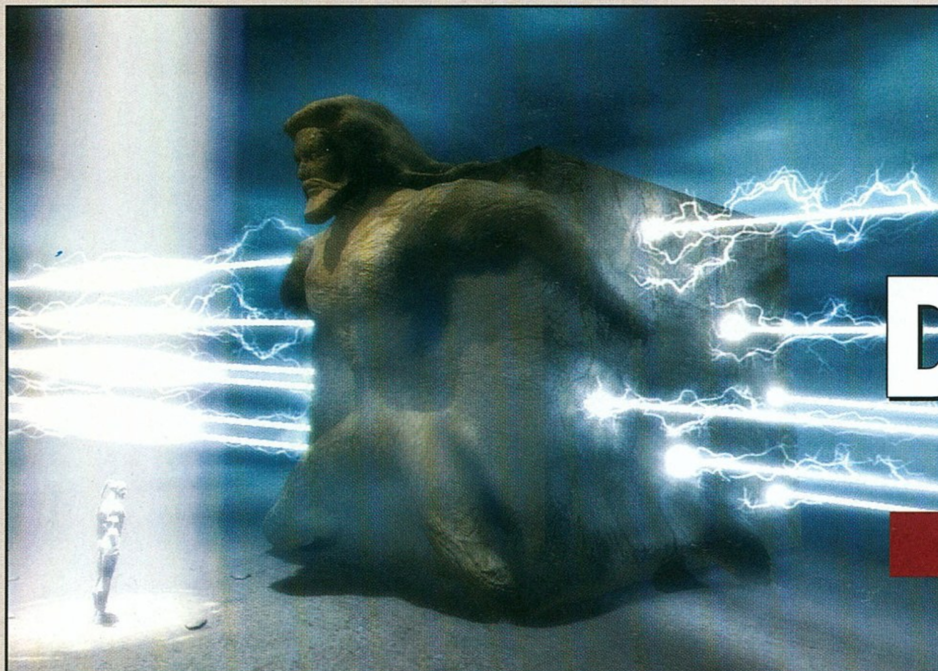
(Egyetlen dolog hiányzik csak, ami az NHL '97-ben megvolt: az a video amikor a Vancouver egyik játékosát átlökik a plexipalánkon....)

Caris

nem változott, így nem meglepő, hogy legtöbbször mindössze annyi volt érezhető, hogy kicsit nagyobb volt az esély a góllövésre (esetleg a kitámadás miatt a gólkapásra). Az NBA 98-ban ezzel szemben egy-egy emberelőnyös helyzet már igazán életveszélyes a védekező csapat számára, komoly teljesítmény, ha sikerül kibekkelni a két percet kapott gól nélkül. Ennek megfelelően ilyen helyzetben a gépi csapatok visszahúzódnak saját harmadukba, akárcsak egy valódi meccsen. A komolyabb játékhoz komolyabb irányítás is dukál. A korábbi kétgombos irányítást lecserélték és mindent négygombos gamepad-re optimalizáltak, azaz a lövés, a passz, a gyorsítás és a special move mind-mind külön gombra került. A négy gomb használata azért pozitív, mert ezek kombinálásával még egyéb extrák is előcsalhatóak a játékosokból.

Értékelés 93

Electronic Arts
Minimum: P90, 16 Mb RAM
Extrák: D3D (3D gyorsítás)



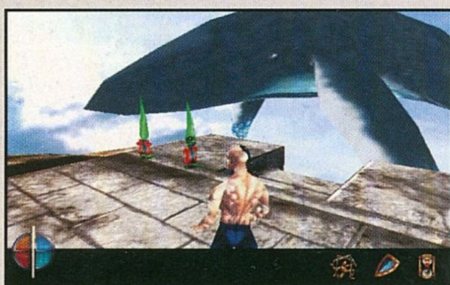


Cryo

Dreams to Reality

Lara rémálma?

Szinte törvényszerű volt, hogy még a Tomb Raider 2 előtt meg fog jelenni egy nagy vetélytárs ebben a témakörben. A lépést a Cryo tette meg, játékuk neve pedig Dreams to Reality lett. A stílust felesleges ecsetelni, Lara Croft után nyilvánvaló, hogy mit is takar az, hogy 3D akció-kaland. Főhősünk ezúttal Duncan, a mongol beütésű könnyűsúlyú pankrátor, feszülős biciklisnadrágban, és tornacipőben – abszolút megfelel a „Még véletlenül se hasonlítson Larára" – kitételnek, ami egy TR-klónnál kiemelt jelentőséggel bír!



A történet meglehetősen elrugaszkodik a realitások talajától, de ez egy ilyen jellegű játéknál nem tekinthető komoly negatívumnak. A sztori szerint az ősi Egyiptomban a napisten főpapjai megtalálták az átvezető kaput az álmok világa és a valóság között, ami a Földön egy kék vízzel teli kút formájában jelent meg. A papok tisztelték a kaput, amely számukra a harmóniát jelentette, volt azonban közöttük egy sötét lelkű, akinek egészen más elképzelései voltak a dologgal kapcsolatban. Végül aztán a többi papnak sikerült megtévedt „testvérüket" bezárni az álomvilágba, de ő nem pusztult el, sőt, odaát tovább szövögette terveit...

Jóval később, 1988-ban egy kisfiú – Duncan – gondtalanul úszkál egy tóban, pont ott, ahol a kapu is van. Természetesen átkerül az álomvilágba, ahonnan visszatérve egy titkos szervezet tagjai (vezetőjük neve RAY) kivallatják a történtekről, mivel látták a fiú utazását. Ezek után a tagok eltűnnek, azaz pontosabban az álmok világába kerülnek, ahol kísérleteket végeznek, amelybe lassan beleőrülnek. 10 év elteltével Duncan előtt ismét megnyílik az átjáró...

Az álmok birodalma egy gyönyörűen kivitelezett 3D világ formájában tárul elénk (persze itt is érvényes az alapigazság: A 3Dfx-es után ne nézd meg a sima verziót, mert nagyon szomorkásnak fog tűnni!). Az egész környezet kicsit groteszk, kicsit kusza, homályos, és meghökkentő; azaz pont olyan, mintha tényleg a saját álmainkban járnánk. A grafikát rendesen kidolgozták,



Tippek

– Ugrálásnál figyeljük, hova vetül a figuránk árnyéka: pontosan oda fogunk érkezni.

– Ne kössünk bele senkibe, csak azzal kell verekedni, aki kikezd velünk.

– Csak akkor repüljünk, ha elég sok manánk van rá, különben nagy pofára esés lesz a vége.

– Néhány ellenfél-típust akkor is lehet rugdosni, miután már elfeküdtek – tök jó móka...



Ez a játék engem teljes mértékben lenyűgözött. Kezdjük talán a kivitelezéssel: A kameramozgatás egyszerűen profi. Sohasem volt olyan helyzet, hogy átkozódtam volna amiatt, hogy nem látom a dolgokat normálisan. Az animációk a Cryo-tól megszokott magas színvonalúak, a grafika abszolút üt, emberünk kellőképpen kivitelezett, a textúrák gyönyörűek, és persze hangulatosak. Talán a különböző kreatúrák lettek kicsit gagyik, de ez csak még jobban érezteti velünk azt, hogy ez nem a valóság, itt minden megtörténhet. Néha azért előkerül egy-egy bug, belátunk a falak mögé, beragadunk a sarokba, de hát semmi sem lehet tökéletes

A játszhatóság egy ilyen stílusú produkciónál erőteljesen dominál, és erre külön figyeltek az alkotók. A mozgások tökéletesen élethűek és élvezhetőek. Néhol még mosolyt is csalt az arcomra Duncan egy-két mozdulata, de persze nem azért, mert a játék gyenge lenne. Kedvencem például az a beállás, amikor Duncan nekünk háttal állva, karjait széttárva tudatja, hogy ő mekkora király. Sajnos zene nincs játék közben, csak effektek meg beszéd. Azokkal viszont nincs probléma, megfelelően beindul tőlük a fantáziánk. Valami eszméletlen jól eltalálták azt a hangulatot, amit nem lehet igazán megfogalmazni, a legközelebb talán akkor járunk az igazsághoz, ha azt mondjuk: álomszerű, atmoszférikus. Ki lehet mondani: A játék szórakoztató, és ez egyáltalán nem kis szó. Engem kb. 10 percnyi játék után sikerült magával ragadnia, és utána már tüzes korbáccsal se tudtak elkergetni a közeléből. Ezzel nem csak én voltam így, hanem bárki, aki leült vele egy kicsit játszani, még a legelvadultabb szimulátor-rajongó is élvezettel nyomult vele.

APT

Más vélemény

Mindenek előtt szeretném leszögezni, hogy a Dreams egy baromi jó játék. Eredeti ötlet, látványos és hangulatos megvalósítás, remek kezelhetőség. Azt a véleményt azonban egy kicsit erősnek érzem, hogy jobb lenne, mint akár a Tomb Raider, akár a Tomb Raider 2. Kétségtelen, hogy játszhatóság terén Duncan álmai legalább annyira jók, mint „Croft kisasszony" kalandjait, de véleményem szerint design szempontjából Lara ha többel nem is, de egy „mellbedobással" győzni fog...

Del





Más vélemény

Egyetlen dolgot felejtettek ki a készítők a Dreams to Reality-ből, mégpedig a alcímet adni neki. Az alcím pedig a következő: „Lara, kösd fel a felkötnivalót!". Ez a játék simán veri a Tomb Raider-t, sztoriban, kivitelezésben, hangulatban, játszhatóságban, egyszóval mindenben. A TR egyetlen előnye az a hatalmas marketing-munka, amivel az Eidos megasztárt faragott Miss Croftból. Emiatt a Tomb Raider 2 is sokkal nagyobb bestseller lesz a Dreams-nél, de higgyetek nekem: én mind a kettőt láttam – a Dreams a jobb!

Ui.: Na jó, Lara azért még mindig jobban tetszik, mint Duncan :)

Hancu

hogy csak egy példát említsünk: úszás közben a víz alól remekül kivehetőek a felszínen zajló események, és ez visszafelé is igaz. A fantáziavilág lakói is meglehetősen furcsák, megtalálható itt a lánctalpas bohóctól elkezdve a 30 méteres repülő bálnákon keresztül a zöld, kék és piros színekben pompázó kis manókig mindenféle teremtmény. Végső célunk persze a világ megmentése a teljes összeomlástól, azaz a játék végére rendesen meggyűlik a bajunk a rosszándékú szervezettel, az ittragadt egyiptomi főpappal, meg mindenkivel, aki még arra jár.

Emberünk koordinálása senkinek sem okozhat komolyabb problémát. Duncan harcos és mágus egyben, persze ez utóbbi területen a játék elején még igencsak kezdő szinten áll. Ha varázslat, akkor mana; ezt pedig a szálldosó kék buborékokból pótolhatjuk. Hősünket igen sokféle mozdulatra sarkallhatjuk, amelyek valóban élethűre sikeredtek. Szaladunk, ugrunk, szaltózunk, sétálunk, repülünk, és így tovább. A játék folyamán tárgyakat kell felhasználnunk a problémák megoldásához, de azért senki se számítson egetverően nehéz fejtörőkre, hiszen a program inkább akció, mintsem kaland jellegű. A teremtmények rébuszokban beszélnek, és soha sem mondanak elég sokat ahhoz, hogy tisztán átlássuk a dolgot. „Helyszínhiány" miatt sem lehet okunk panaszra, van rengeteg, úgy kb. 120. Talán képzeljük el úgy a dolgot, mintha több sziget úszna a nagy semmiben, és ezek között mozoghatunk. Természetesen a szigeteken bemehetünk barlangokba, felmászhatunk hegyekre, stb. Ellenfelünk is lesz szép számmal, és ezek – köszönhetően a történetnek – egyáltalán nem a sablonos mutáns szörnyek, hanem mondjuk olyanok, mintha egy hatéves kisfiú rémálmaiból léptek volna elő. Ha mindezekkel sikerült megbarátkoznunk, akkor már tényleg nincs más hátra: mentsük meg az álmainkat!!!

Értékelés 90

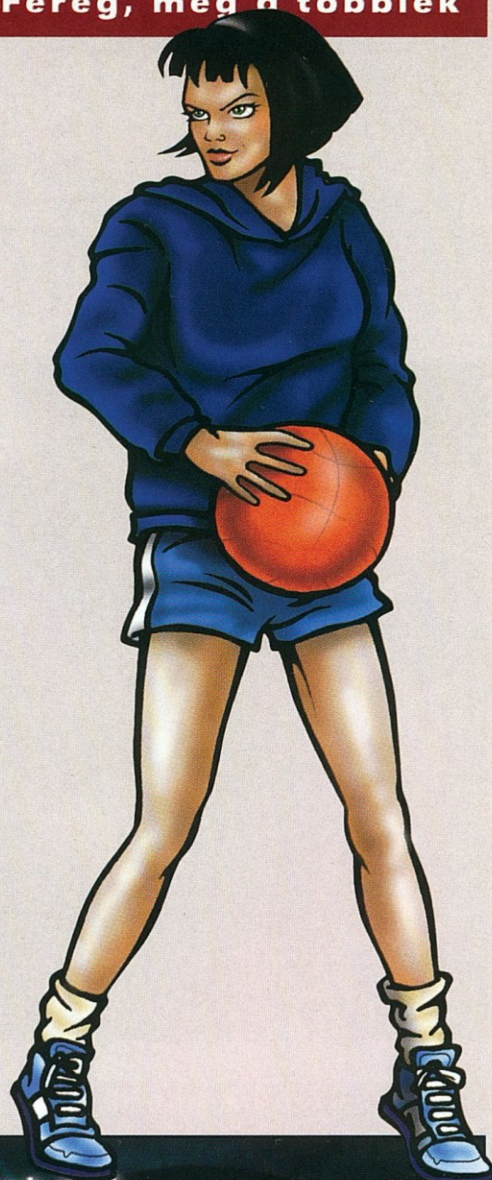
Cryo Interactive Entertainment
Minimum: P100, 16M RAM
Extrák: 3Dfx, magyar gépkönyv, DOS



Electronic Arts

NBA Live 98

A Bikák, a Féreg, meg a többiek



ha színvonalas kosárlabdáról beszélünk, akkor azonnal olyan nevek jutnak eszünkbe, mint Michael Jordan, Rodman, Barkley, Pippen, és még hosszasan sorolhatnánk az amerikai kosárlabda liga legismertebb játékosait. Ők már karrierjük alatt élő sportlegendák lettek, együtt pedig hírnevüket és játéktudásukat felhasználva a világ egyik legismertebb sport-cirkuszát, az NBA-t tartják állandó mozgásban. Az amerikai profi jégkorong ligához és az európai focikupa-sorozathoz hasonlóan az NBA kiváló témát ad egy számítógépes sportszimuláció elkészítéséhez. Amióta házi számítógépek léteznek, készültek is ilyen programok tucatszámra, de PC-n igazán egy játék lett átütő siker, az NBA Live, amelynek itt a legújabb része, az NBA Live 98. Az új változat sok mindenben újat hoz elődjéhez, az NBA Live 97-hez képest. Nos, lássuk mi is változott az elmúlt egy évben?

A programon rengeteg – apróbb és komolyabb – javítást, illetve újítást fedezhetünk fel, amelyeknek már szimpla felsorolása is igen tisztes listát tenne ki. A grafika jelentős frissítőkurzuson vett részt az elmúlt év során. Míg korábban a játékosok megjelenése elég szögletes és meglehetősen pixeles volt, ezen sikerült változtatni - most már minden egyes játékoson látható az izomzata és fejére a saját arcképét feszítették rá textúraként. A stadionok megjelenítésén is sokat finomítottak – a nézőközönség már nem lehajtott dobozfedők képében van jelen, bár még mindig távol van attól, hogy teljesen élethűnek nevezzem. A korábban bevezetett kamera-parádé egy újabb lehetőséggel bővült - auto camera opciót választva ugyanis a program minden pillanatban kiválasztja a legjobb nézőpontot az összes közül, és átvált arra, ha szükséges. A használt algoritmus elég intelligensre sikeredett, így nem fogunk folyamatosan kapkodó képsorokkal szembesülni.

A program az összes idei EASports játékhoz hasonlóan támogatja a 3Dfx kártyákat, amelyek nagyfelbontású, teljesen folyamatos (30 fps) highcolor megjelenítést biztosítanak. A képminőség ekkor egy egész más szintet ér el, és már nincs messze attól, hogy a játékot összetévesszük egy valós közvetítéssel - a pixelháború és a szaggatás már csak a múlt halvány emlékeként él bennünk ezután. A játékosok mozdulatai sokkal élethűbbek és sokrétűbbek lettek, szerencsére megszűnt az eddigi elég idétlen „csúszkálásuk" is. A mozgásanimációk köre jelentősen kibővült normál passz- és dobásfajtákkal valamint testcselekkel és labdatrükkökkel is. A játék eddigi irányításának hibáit nem foltozgatták tovább, hanem gyorsan elfelejtették az egészet és készítettek helyette egy teljesen új rendszert. Ezt használva mindkét kezünkön levő összes ujjunkat mozgásba hozhatjuk, hiszen egy tízgombos gamepad minden tűz-



Az EASports csapata megfogadta azt a mondást, hogy ha valami nem romlik el, azt ne próbáld megjavítani, így megtartották az előző változatban bevezetett rengeteg jól használható nézőpontot. Miután kiválasztottuk a nekünk legjobban megfelelő kamera nézetet, vagy esetleg az auto-kamerát, még szabályozhatjuk a zoom-ot is. Nagyon hiányzik viszont, hogy nem tudjuk a kamerák magasságát módosítani. A stadionok grafikai megvalósításán sokat javítottak - az egyes arénákra jellemző díszletek, logók, reklámtáblák és a közönség is sokkal élethűbb lett, mint eddig bármikor. A készítők a palánk körüli dolgokat is igyekeztek valósághűen megjeleníteni. A palánk időnként megremeg, a labda forog (bár nem igazán a fizika szabályait követve) és a háló is remeg egy ideig, ha megmozgatja a labda. A játékosok mozgásában fellelhető plusz mozdulatok nem csak a szemet örvendeztetik meg, de az új animációs fázisoknak köszönhetően sokkal életszerűbbé vált a játék. Néhány esetben taktikai előnyt is szerezhetünk például egy jól időzített lefordulással, vagy speciális dobással. A poligon játékosok alapvetően nem változtak, de sokkal „személyesebb" a kinézetük - ebben legtöbbet talán az egyedi arc-textúra használata segített. Sajnos a grafikai parádénak ára van, a normál Direct Draw változatban ugyanis még egy jobb teljesítményű gépen sem volt teljesen folyamatos a megjelenítés. Úgy tűnik, hogy nem is a tárgyak kirajzolásával van gondja a gépnek, hanem a fókuszpontot nem tudja megfelelő sebességgel, remegés nélkül frissíteni. A sebesség-problémára kétféle megoldás létezik: vásárolni kell egy 3Dfx kártyát, vagy a medium képminőséget kell választani, mely egy 640×240 double scanned grafikai üzemmódot takar.

A 98-as változat újdonsága a Verne Lindquist által a winchesterre mondott folyamatos kommentár. A megoldás hangminősége nem hagy kívánnivalót maga után, azonban kicsit színtelenre, monotonra és ritkára sikeredett. Ami azonban az előbb említetteknél is fájóbb a számomra, hogy egyszerre nem kapcsolható be a stadion hangosbemondója és a közvetítés - dönteni kell tehát, hogy ezt vagy azt preferáljuk. A nézőközönségtől eddig is megszokott morajlás és hangorkán minősége szerencsére nem változott, újdonságot jelentenek viszont az időnként felhangzó egyéni felkiáltások, füttyentések és skandálások, amelyek sokkal élőbbé teszik a hangzást. A játék közbeni hangeffektek minősége kiváló maradt, minden kis hang a helyén van, a gyűrű-háló susogásától, a palánkütődésen és a tornacipők csikorgásán át a labda-pattogásig minden tökéletesen, térben hallható.



Az NBA Live 97 jó játszhatósága az NBA Live 98 után már kissé fényét veszti. Az új animációk, fejlesztett AI, és a komplex irányítás egy érezhetően sokoldalúbb programot eredményez. A játék nem annyira center-központú, így a csapat legmagasabb embere szorított helyzetben most már igen gyakran kiadja a labdát szélre vagy hátra. A gépi játékosok elég jól helyezkednek, de kevéssé veszik észre az első sikertelen betörésünk után kialakult védelmi lyukakat, ezeket kihasználva sokszor lehet pontot szerezni. A számítógép-vezérelt csapattársaink valami fantasztikus „taktikai kiképzést kaptak". Helyet csinálnak a betöréshez, helyezkednek, maguk is betörnek a védelmi lyukakba, várják a passzunkat, a védelemben pedig rendszeresen, és hatékonyan zárnak. Ami talán néhány profi játékosnak nem fog tetszeni a 98-as változatban, az a nehézségi szint. A program az új Superstar fokozatban sem éri el azt a nehézséget, amit várnánk. Erre megoldás lehet, ha nem használjuk a Turbo gombot, amely a sebességet és az erőnlétet egyszerre dobja meg, így néha irreális teljesítményeket hoz ki átlagos játékosokból is. A General Manager (GM) mód választásakor a játékos-cserék csak a másik csapatok GM-jének hozzájárulásával köttetnek meg, ezzel kizárva az irreális kereskedelmet.



Összességében az NBA Live 98 magasan a legjobb kosárlabda-szimuláció PC-n. Ennek ellenére játszhatósága szerintem jelentősen elmarad az NHL 98-étól, és ebben talán leginkább az irányítás a ludas, amely - finoman fogalmazva is - kicsit túldimenzionált. A rengeteg gomb használatával túl sok mindent akartak belezsúfolni a programba, amit egy kicsit átgondoltabban, egyszerűbben is meg lehetett volna oldani. Ebben az esetben a játékos esetleg tényleg a kosárlabdával, nem pedig a gamepad gombjaival törődne...

Charlie

gombjára kirakható valamilyen mozgás vagy akció. A sok-sok nyomogatható gomb mellett azért két új funkcióval is bővítették az irányítást, ezek a Direct Passing és a Direct Dunking. Az utóbbi megnevezés értelemszerűen a zsákolások aprólékos irányítását fedi, amellyel igen látványos dolgok művelhetők a palánk körül (nagyobb zsákolások esetén még a plexi is megremeg). A Direct Passing ezzel szemben a következőt takarja: ha lenyomva tartjuk a passz gombot, akkor a csapattársaink alatt megjelenik egy-egy kis jel - a megfelelő gombot ekkor megnyomva ki lehet választani, hogy kinek akarunk közvetlenül passzolni. Ez egy nagyon fontos újítás, mert ezzel kiküszöbölhető a játékra mindezidáig jellemző, kusza és általunk kevésbé irányítható ide-oda passzolgatás.

Az egész NBA Live 98-on érezhető a korrekt szimulációra való törekvés, és hogy az egész sokkal jobban átgondolt, mint elődei. A játékosokat leíró különféle fizikai és





más tulajdonságok mellett végre a magasságuk is fontos szerepet kap a játékban. A valós méreteikkel arányos termetűek a programban, és ennek megfelelően mozognak a pályán. Ezzel összhangban áll például az is, hogy egy alacsony játékos nem tud leblokkolni egy nála jóval magasabb termetűt (cserébe viszont általában fürgébb és mozgékonyabb). A kosárradobások sikerének valószínűségét is komplexebben számolja a program, mint eddig - most már nincsenek félpályás hárompontosok, és a centerek sem szereznek 40 pontot és 25 lepattanót meccsenként. Az NBA Live 98-ban a csapatjátékot kell erőltetni, a felállt védelmet csak jó passzjátékkal és a különféle figurák összehangolt használatával lehet megtörni. Az NBA 97-ben debütált taktikai elemeket továbbfejlesztették, és kiegészítették többek között a computer által vezérelt csere (Auto-sub) lehetőségével. A General Manager mód bekapcsolásakor, ha játékosokat akarunk adni-venni, akkor csak a valósághű cserék vihetők véghez, azaz csak hasonló játékerőt képviselő játékosokat tudunk elcserélni. A programba bekerült egy új nehézségi szint Superstar néven, amely végre igazi kihívást jelent a komoly játékosok számára is. Ezzel párhuzamosan megszűnt az eddigi változatokban oly fájdalmas dolog, hogy a program cheat-elt, azaz ha a meccs végén vesztésre állt, akkor elkezdett hárompontosokat dobálni és tovább engedte futni az időt.

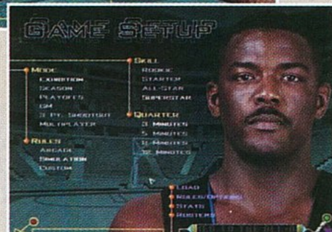
Más vélemény

Röviden összefoglalva a játékkal kapcsolatos véleményemet: a program gyönyörű, ámde oly mértékben túlbonyolították az irányítást, hogy az szinte már használhatatlan. Kétségtelen, hogy a körítés, a zene és maga a játék lenyűgöző (különösen a jól ismert arcok felhasználása fantasztikus), de alig hiszem, hogy valaki komolyan tudná irányítani az eseményeket. Nem mondom, pontokat lehet szerezni, néha egy-egy szép figura vagy zsákolás is bejön, de hogy összefüggő, átgondolt támadást egyszer sem sikerült vezetni, az fix. Persze lehet, hogy csak nem szántam elég időt a játékra, de kiindulva az irányíráshoz felhasznált gombmennyiségből (no és persze a különböző variációkból), valószínűleg az NBA Live 99 megjelenéséig már nem is nagyon tudnám az összes mozgáskombinációt megtanulni. Egy szó mint száz, szerintem az NBA Live 98-at nézni nagyon jó, játszani viszont már annál kevésbé. No talán majd jövőre...

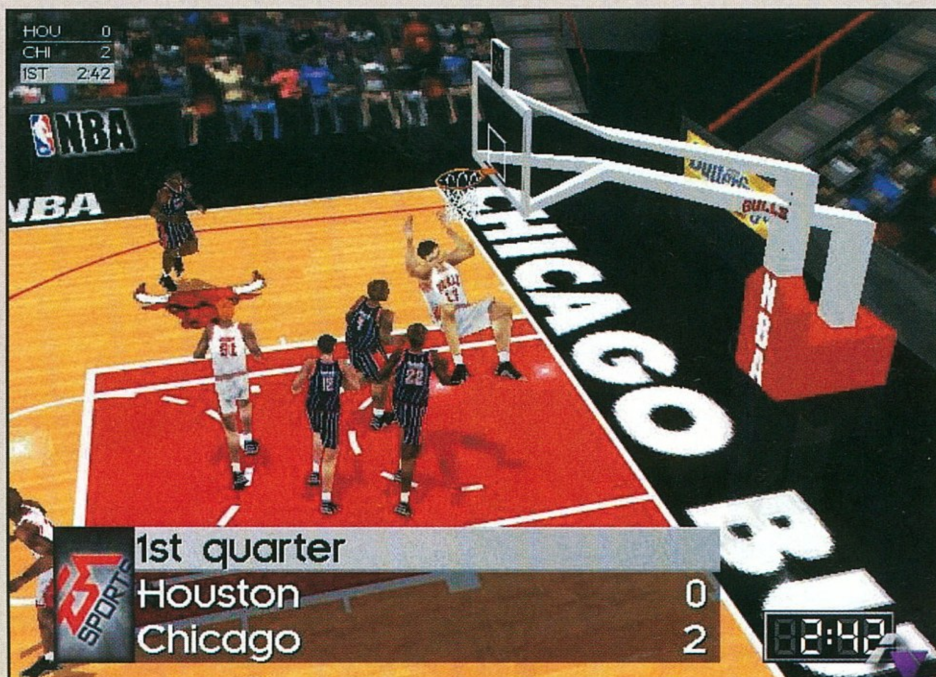
Del

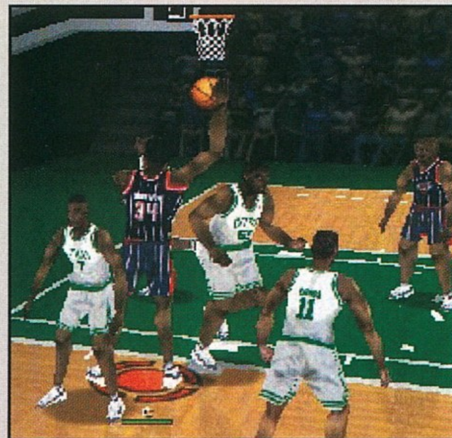






A játék lehetőséget ad rá, hogy mindenki kiválassza maga számára a legmegfelelőbb irányítási szintet. Négy gombbal is remekül el lehet játszani, persze ekkor le kell mondanunk számos finomságról. Több gombot használva komplex passzolások és zsákolások is megvalósíthatók. Ha van hozzá türelmünk, akkor a Direct Pass használatával teljesen önállóan eldönthetjük, hogy kinek akarunk passzolni. Ez persze sok eladott labdához is vezethet, de az önállóság talán még ezt is megéri. Ha valaki egy tízgombos gamepad-del rendelkezik, akkor annak minden gombjára tud funkciót rakni. Nagy általánosságban elmondhatjuk azonban, hogy 6 vagy 8 gomb kombinált használata bőven elegendő.





Értékelés 86

Electronic Arts
Minimum: P90, 16 Mb RAM
Extrák: D3D (3D gyorsítás)

Mi a mai programod?

MEGNYÍLT AZ ELSŐ BASE SZOFTVER-DISZKONT ÁRUHÁZ!

Mindig mindent olcsóbban!

MINDIG – szombaton és vasárnap is 10–20 óráig nyitva
MINDENT – az összes PC program elérhető
OLCSÓBBAN – jelentős árkedvezmények: 10–30–50–70%!

A holnap igérete

Program-premier a jövő-ablakban! Próbáld ki a megjelenés előtt álló programokat!
Decemberi bemutató: TEST DRIVE 4 az ACCOLADE-tól!

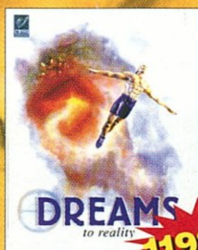
Légy a rész-vényesünk!

Minden decemberi látogatónk ingyenes klubtagsági kártyát kap. A kártya rész-vényként szolgál, melyet vásárláskor 5000 Ft értékben beszámítunk.

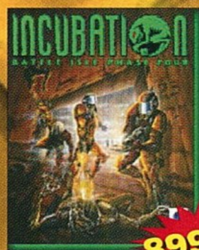
Aki vesz az kétszer nyer!

ELŐSZÖR: kedvező árainkkal. MÁSODSZOR: nyereményakciónkon.
Minden vásárlónk nyereménysorsoláson vesz részt: nyereménytárgyak
1 MILLIÓ FT ÖSSZÉRTÉKBEN!

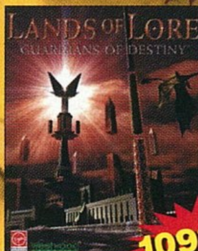
Cím: 1072 Budapest, Dob u. 45. telefon: 351 8395



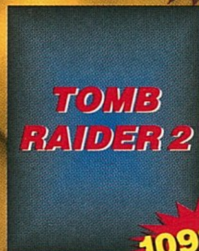




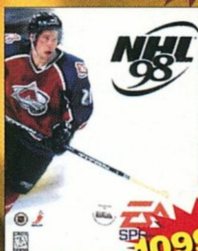






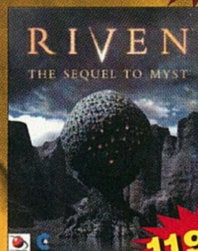








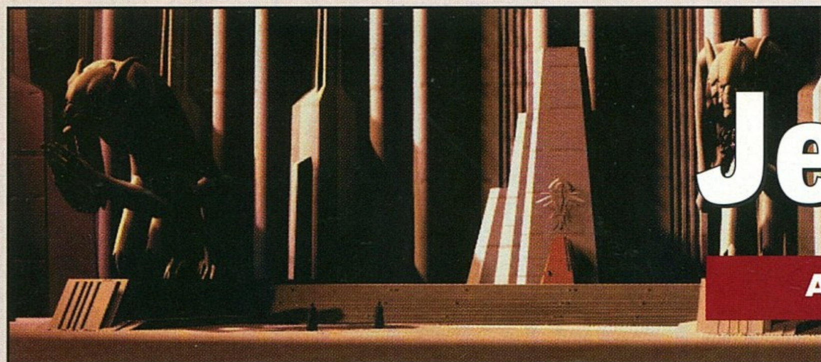




Armored Fist 2. ~~11990~~ → 10 790 • Dark Earth ~~10 990~~ → 9 890 • Men in Black ~~11 990~~ → 9 490 • Gender Wars ~~5 990~~ → 2 990 • Kingdom O Magic ~~5 990~~ → 2 990 • Imperium Galactica ~~9 990~~ → 6 590 • Red Alert ~~11 990~~ → 9590 • Test Drive 4. ~~11 990~~ → 10 790 • Star Rangers 5 990 → 2990 • Rio Carneval (sex) ~~2 990~~ → 990 • Ascendancy ~~6990~~ → 3990 • Outpost 2. ~~11 990~~ → 10 790 • SWIV ~~9990~~ → 7990 • Counter Action ~~11990~~ → 9990 • Ace Ventura ~~8990~~ → 7590 • Monkey Island 3. ~~12990~~ → 11 990 • Civ. 2+Scenarios ~~12990~~ → 10 590 • Conquest Earth ~~11990~~ → 9890 • Red Alert:Counterstrike ~~4 990~~ → 4 490 • Enemy Nations ~~11990~~ → 10990 • Lucas Arts Collection 3. ~~13990~~ → 11 690 • Need for Speed 2 SE ~~12990~~ → 11990 • Redneck Rampage ~~10990~~ → 8990 • Malice Quake ~~6990~~ → 5390 • Spell of the Ancients-Magic the Gathering ~~6990~~ → 5390 • 6881 Hunter Killer ~~11990~~ → 9990 • Abe's Adyssee ~~11990~~ → 10990 • Betrayal at Antara ~~10990~~ → 9990 • Nuclear Strike ~~11990~~ → 10990 • Shadow Warrior SE ~~11990~~ → 9990 • Worms 2. ~~9990~~ → 8990 • Megapack 8 ~~10990~~ → 9890

Minden 10 000 Forint feletti vásárlás esetén INGYEN CD-t adunk ajándékba, amely tartalmazza az ACTUA SOCCER a TERMINAL VELOCITY valamint a HAVOC teljes játszható verzióját!

ÁRAINK AZ ÁFA-T TARTALMAZZÁK.



Virgin Interactive

Jedi Knight

A Jedi visszatért!

Annak idején, amikor még a Doom volt az emberszimulátorok királya, megjelent egy elég közepes program, a Dark Forces. Némi sikert aratott, de átütőt egyáltalán nem, a kis siker is valószínűleg a Star Wars környezetnek tudható be. Aztán nem sokkal a Quake megjelenése után a LucasArts (mert ő a kérdéses kiadó) bejelentette, hogy természetesen elkészítik a Dark Forces újabb részét, ami meg fog felelni az új kor követelményeinek, (vagyis vektorizált objektumokat fog tartalmazni), a címe pedig Jedi Knight lesz. Nos, egy kicsit megkésve, de a program megérkezett...

Egy új reménység

Nézzük tehát, melyek azok az újdonságok, pozitívumok, amiket ez a játék felvonultat. Először is, valóban minden három dimenziós, ez elég nagy előrelépés a Dark Forces-hoz képest, bár ma már, azt hiszem, ez alapkövetelmény.

A program egyik hasonlósága a filmmel, hogy nagymértékben épít a KALANDra. Nem olyan, mint a Quake, hogy megyünk keresztül a jól-rosszul megtervezett pályákon, a végén pedig, teljesen váratlanul, ott a főszörny. Mint egy mozifilm, úgy haladnak az események, csak itt a beszélgetős részeket karosszékünkben hátradőlve, átvezető képsorként láthatjuk, és az akció részeknél vesszük át az irányítást. Megjegyzem, ilyen profi minőségi számítógépes videóbetétet még nem láttam, csak nagyon ritkán pixeles a kép, elég sokszor mozi színvonalú. Azt pedig, hogy interlaced, (vagyis csíkos a kép), el lehet felejteni. A játék kaland jellege a következő pillérekre épül:

A küldetéseknek mindig van előre meghatározott célja, sokszor több is, és ezeket teljesítve juthatunk át a következő pályára, szó sincs semmiféle kulcskeresgélésről. Jó ötlet ezeknél, hogy lehetséges az is, hogy a célt egyből a pálya elején teljesítjük, aztán már csak el kell jutni a kijáratig...

Nagyon ötletesek és változatosak a helyszínek A grafikusok nagyon megdolgoztak a pénzükért, egy-egy falkészletet legfeljebb két pályán használtak fel, aztán újrarajzolták az egészet. Ugyanakkor a pályáknak van karaktere, tehát ha egy sivatagi városban vagyunk, akkor arról nem csak az epizód címéből értesülünk.

A hangulat egyik legfontosabb eleme, hogy rengeteg dolgot láthatunk, ami HATALMAS. Egészen lenyűgöző, szinte minden pályán van valami, ami elképeszti az embert, a gonosz tornyától elkezdve szerelőaknákig, üres vagy teli víztározókig. Ez volt az első olyan játék, ahol elszédültem a monitor előtt ülve (annál a résznél, amikor egy nagyon mély szakadék felett kell egyensúlyoznunk vékony szerelőrámpákon, a szél pedig sztereóban fütyül a fülünk mellett...) Ez, hogy hatalmas egy pálya, szerencsére nem abban nyilvánul meg, hogy vég nélküli labirintusokon kell keresztülverekednünk magunkat, maga a játéktér a „még pont áttekinthető" kategóriába tartozik. Viszont „ki tudunk tekinteni" a pályákról, és ott figyelhetünk meg gyönyörű dolgokat. Ilyen esetekben alkalmazzák a program írói a köd-effektet, ami nem csak fehér lehet, hanem fekete is, így képesek érzékeltetni, ahogy belevesznek a kilométeres távolságokba az épületek.





Nem csak az egyes pályákon belül vannak feladatok, hanem az egész játékon keresztülvonul egy történet. Az egyes fejezetek így nem véletlenszerűen következnek, hanem összefüggés van közöttük. Ezzel a módszerrel elérték, hogy az ember nem úgy ül le játszani, hogy „na, még 3 pálya van a Spider Demon-ig" hanem együtt izgul a szereplőkkel, teljesen benne érzi magát ennek a távoli világnak a forgatagában. Ehhez az életszerű hangulathoz nagymértékben hozzájárul az is, hogy először a hasonló stílusú játékok történetében, vannak civilek is a pályán. Nagyon sokat dob a játékon, hogy nem elhagyatott helyeken kell mászkálnunk, hanem a gyárban tényleg ott dolgoznak a munkások. A legnagyobb élményt számomra az jelentette, amikor egy zsúfolt piactéren a lakosokat kiszelektálva kellett lövöldözni a rosszfiúkra. Végül, de nem utolsósorban, ami a hangulathoz nagymértékben hozzájárul, az a Star Wars környezet, de ezt gondolom nem kell bemutatnom senkinek.







Amikor, még a készítés stádiumában, hallottam arról, hogy jedi lovagot fogunk alakítani, azt hittem, hogy ez csak egy felesleges sallang, amit azért erőltetnek, hogy minél többen megvegyék a játékot. Szerencsére ez nem így van, egészen ötletes jedi képességek vannak, sőt, van olyan, ahol ezek használatával tudunk csak továbbjutni a játékban. Nagy változás az előző részhez képest, hogy most már lehet egymás ellen játszani. Ilyenkor nem csak a színünket tudjuk beállítani, mint egyéb programokban, hanem saját karaktert is választhatunk, aki fejvadásztól elkezdve birodalmi rohamosztagosig bárki lehet. Nagyon sok, direkt egymás irtására kitalált pályát mellékeltek. Ezenkívül igazán elismerésre méltó, hogy már az alapverzió is tudja a „capture the flag" játékot. Ehhez is sokféle pálya van, valamint ötletes, hogy a pontszámokat hatalmas kivetítőkön is nyomon követhetjük.

Néhány apróbb újdonság: Van külső kameranézet, méghozzá elég jól megoldottan. Olyan kameramozgási effekteket találhatunk benne, mint a Tomb Raider-ben. Szerencsére a karakter fejéhez jóval közelebb vitték a nézőpontot, így egy nagyobb fordulónál nem szédül el az ember, nem kell körülnéznie, hogy „na most akkor hol is vagyok?" Nagyon színvonalasak a CD-s zenék is, az eredeti Star Wars design-hoz nagyban illeszkednek, hangulatos, félelmetes nagyzenekari műveket hallhatunk, amelyek nagyban hozzájárulnak a hangulathoz.

A birodalom visszavág

Most pedig pár keresetlen szó a negatívumokról, amelyekből sajnos majdnem annyi van, mint a pozitívumokból.

Ellenfélből elég keveset ismerhetünk meg, pályatípusonként 2-3 darabot. Elég unalmas, hogy mindig ugyanaz a szakállas bácsi mászkál párban a kedvenc cyborgjával. Ugyanígy a fegyverek sem mutatnak túl üdítő változatosságot. Hiszen (legalábbis számomra) nem jelent nagy újdonságot a zöldet lövő lézerfegyver után a barnát lövő lézerpisztoly. A jedi számszeríjról pedig ne is beszéljünk, nagyon lassan töltődik fel, és a sebzése ehhez képest egyáltalán nem nagy. Ezeken kívül megtalálhatóak természetesen az alapfegyverek, mint a machine gun helyi megfelelője, a kézigránát (itt thermal detonatornak hívják), a rakétavető, a lézerkard és a Gigablaster. Sajnos a deathmatchek színvonalán ez a sablonos és egysíkú arzenál elég sokat ront.

A történetmesélős pályakoncepció egy csapdáját nem tudták kikerülni, ez pedig az, hogy nagyon sokszor nem bolyongani kell a pályán, hanem egyszerűen végigmenni, a szó szoros értelmében. Nem kell sehova sem visszamenni, ha lenyomunk egy kapcsolót, az szinte biztos, hogy pont a következő ajtót fogja nyitni. Sok helyen még elágazások sincsenek a pályán, hanem haladunk előre egy rendkívül dekoratív, kanyargós folyosón.

Ahol a feljebb említett civilekkel is találkozhatunk, akikből bosszantóan kevés van. Például a második pályán, az intróban látott túlnépesedett szuperváros (talán a Judge Dredd-es Megapolis One-hoz tudom hasonlítani) utcáin egy tucat helyi lakost tudtam csak megszámolni. Arról nem is beszélve, ha egy civil valami miatt fontos nekünk, azt nagyon könnyen észre tudjuk venni, hiszen nem lehet megölni. Ez elég bosszantó, hogy „na, most ez a robot halhatatlan, akkor biztos ezzel kell valamit csinálni..." Ehhez jön még, hogy az ellenfelek némelyike, valami általam ismeretlen szisztéma alapján újraéled. De melyik és miért, azt nem lehet előre kikövetkeztetni.

Ezek voltak a történet hiányosságai, vegyük sorra az engine-t és a programot:

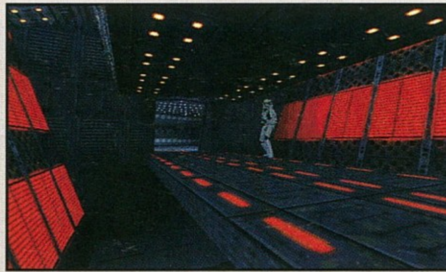
Itt már tobzódunk a hibákban. Szemet bántóan kevés poligont használ a játék, azért 1997 végén nem egy hasábból kellene állnia az ellenfeleink lábának. Más programoknál is tapasztalhatjuk a következő hibát, de ott a pályaszerkesztéssel megpróbálják leplezni. Mégpedig arról van szó, hogy az engine mindenkit úgy kezel, mintha egy ponton állna, nem pedig a két saját lábán. Ez egyenes terepen nem is baj, de ha gömbölyödik a talaj, akkor az egyik láb a levegőben lóg, míg a másik benne lenne a ta-

Más vélemény

Nos, az előző oldalakon leírtakat olvasva kénytelen voltam én is tollat ragadni, hogy véleményemmel egy kicsit más oldalról világítsam meg a Jedi Knight kérdést. Szerintem ugyanis ez a program szuper. Bárhonnan nézem, fantasztikus. Igaz, kell hozzá egy 3Dfx kártya, no meg egy „kevés" RAM, de ezzel végére is értem a negatívumoknak (már amennyiben egy 3Dfx kártyát negatívumnak lehet számítani...). A grafika ugyan tényleg szögletes egy picit, de ettől még gyönyörű. Azt se mondanám, hogy unalmas, lévén igen sok falkészlettel dolgozik a program. A fegyverek szerintem jók (bár kétségtelen, hogy nem annyira fantáziadúsak, mint mondjuk a „csörömpölő" a Quake-ben), és a helyszínek változatosságára sem lehet panaszunk. A történet ugyan lehetne jobb is, de a hangulat, bocsánat, a Hangulat olyan magávalragadó, hogy tényleg nagyon nehéz felkelni a monitor elől. Nem hiszem, hogy csak azért tetszene ennyire a játék, mert a Star Wars univerzumban játszódik. Kétségtelen, hogy rohamosztagosokra és lépegetőkre vadászni sokkal nagyobb élmény, mint mondjuk mutáns csigákat irtani, de ettől még nem lesz igazán nagy durranás egy játék. Továbbra is csak azt a nézetemet tudom hangoztatni, hogy el kéne már vonatkoztatni egy kicsit a Quake-től, mivel nem csak az az egy program létezik ebben a kategóriában. Igaz, multiplayer szempontból ő a király, de ne mondja nekem senki, hogy a gép ellen (nem a Reaper botokra gondolok) olyan baromi nagy élvezet a Quake (én legalábbis a vége felé már nagyon untam, függetlenül attól, hogy mind a mai napig szívesen leülök Shoebaron ellen megveretni magam). Meggyőződésem, hogy a Jedi Knight fejlesztői nem egy újabb Quake klónt akartak csinálni, hanem egy – szerintem – fantasztikus játék folytatását, ugyanazzal a szemlélettel, ami annó sikeresnek bizonyult. Éppen ezért a Jedi Knight-ot nem is szabad Quake klónként kezelni. Nem szívesen, de kénytelen vagyok ismételten felhívni mindenki figyelmét arra, hogy a „Quake az Quake, a Jedi Knight pedig Jedi Knight..."!

Del





laj anyagában, ami nem lehetséges, ezért olyan helyen van a kérdéses testrész, ahol nem is lehetne. Ez a probléma csak olyan helyen jön elő, ahol egy cső belsejében állunk. Megfigyelhetjük, például a Quake-ben, hogy lehetőleg nem készítenek ilyen elemet tartalmazó pályát, vagy ha igen, akkor ott általában repülő szörnyek jönnek, talán nem véletlenül...(ilyen pl. a John Romero által tervezett Wind Tunnels) Zavaró meg a víz ravasz kezelése is, ugyanis átlátunk rajta, meg kék, meg minden, csak éppen ha beleugrunk, akkor semmilyen különleges effektet nem tapasztalunk. Semmi hullámzás, vagy ilyesmi, egyszerűen csak a kék különböző árnyalataira állítja be a palettát, pont, mint a Duke Nukem 3D-ben. Sajnos a 3DFX kártyát sem használja ki a program. A Quake-ben rengeteg új grafikai megoldás van a GL változatban, itt meg csak egyszerűen elmossa a pixeleket, és kész.

Amellett, hogy kevés bitmap-et használ, igazán nem értem, mi szükség volt ilyen őrületes hardver igényre. A processzornak szerencsére nem kell Heptium 600-nak lennie, a két tesztgép nálam egy P133 és egy 5k86 P166+ volt, azokon elég jól futott, de a memória-igény valami szörnyű. Helyenként a 32 mega sem elég neki, azon is akadozik. Kisebb zavaró momentum, hogy a menük alá szép SVGA képeket pakolgat, ezért ha játék közben akarunk valamit átállítani, akkor elég hosszú töltésidőre kell felkészülnünk. Ugyanakkor valaminek az átdefiniálása is elég idegesítő, különösen mert rengeteg gombot igényel a játék. A dolog ott kezdődik, hogy külön menüben van az egér és a billentyű beállítása, de a legnagyobb gond az, hogy EGYETLEN gomb átdefiniálásához ki kell azt jelölnünk egy listából, aztán rábökni a „megváltoztatom" ikonra, lenyomni a billentyűt, majd megerősíteni, hogy tényleg, ezentúl ezt erre akarom használni, majd rányomni az OK gombra. Ennél nagyobb hiányosság, hogy egy billentyűre csak egy funkciót lehet helyezni. Tekintve, hogy külön van „használ" gomb a programban, ez elég idegesítő tud lenni.

A Jedi visszatér

Összegezve a benyomásaimat, ebben a programban jó példáját látjuk annak, hogy hogyan kell eladni egy terméket. Ha csak egyszerű quake-klónként nézzük, akkor csapnivaló, 30%-ot sem érdemelne meg. De az első részben említett történetfonal-egyedi pályák-monumentalitás hármas nagyon feldobja a játékot. Egy játékos üzemmódban egy igazi film szereplőjeként érezhetjük magunkat, olyan érdekes és logikus a történet. Itt sikerült azt megvalósítani, amit a Hexen 2-ben nem igazán, nevezetesen hogy kalandjátékként is megállná a helyét. Ebben persze nagy szerepe van a Hexen 2-t messze meghaladó kidolgozottságú háttérvilágnak.

Sajnos ez a pozitív motívum a deathmatch-ben nem érvényesülhet, ezért az, hogy egy szóval jellemezzem: felejthető.

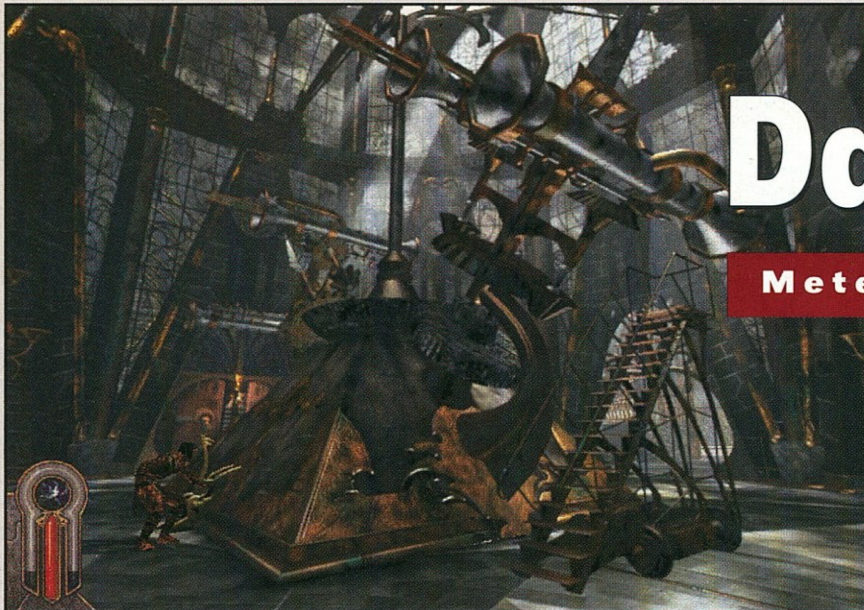
Mindezekkel együtt, számomra egy pozitív csalódás volt a Jedi Knight, és egy, más játékban nem tapasztalt motívumot és felfogást hozott a Quake-klónok szürke és unalmas világába.

ender

Értékelés 88

Minimum: P90, 16 Mb RAM
Extrák: multiplayer, Internet, 3Dfx, magyar nyelvű kézikönyv
Demo a CD-n, cheat-ek a Cheat-rovatban



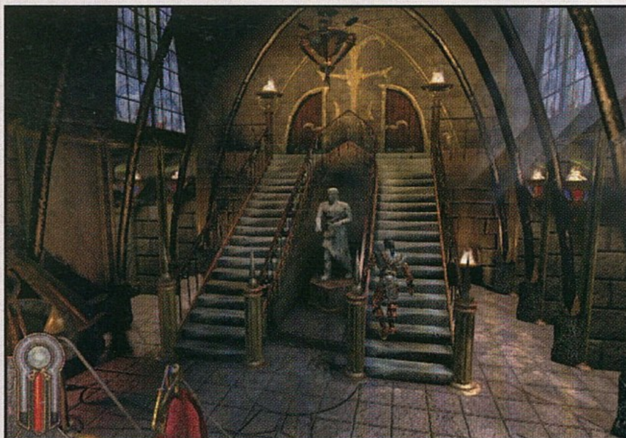


Microprose

Dark Earth

Meteoreső után köpönyeg

Ki ne emlékezne a nagy sikerű Alone in the Dark-ra, amely pár évvel ezelőtt egy teljesen új stílust jelentett a (kaland)játékprogramok között. Jómagam is lelkesen „estem neki" a programnak. Annak ellenére, hogy az Alone gyermekbetegségei hamar kiderültek, jó néhány kellemes órát sikerült eltöltenem a játékkal. A nagy sikert természetesen az alkotók is igyekeztek minél jobban kihasználni és két újabb folytatást is piacra dobtak. Ezek azonban már meg sem közelítették a legelső rész színvonalát, amely újdonságának is köszönhette





sikerét. A következő jól sikerült játék ebben a kategóriában a Bioforge volt, amely remek hangulatával messze kiemelkedett a tömegből.

Nem véletlenül soroltam fel a fent említett programokat. A Dark Earth, az alkotók véleménye szerint is nagyon hasonlít rájuk, csak persze a mai igényekhez igazodva. A grafika természetesen nagyfelbontású (640×480), 32 000 vagy 256 színű üzemmódot is választhatunk kedvünk (meg persze monitorunk és videokártyánk) szerint. A mellékelt képek remélem mindenkit meggyőznek, hogy a grafikusok remek munkát végeztek. A két CD-n rengeteg igen jó minőségű átvezető animáció, valamint több mint 5 óra digitalizált szöveg kapott helyet. Nagyon jó, hogy az animációkat és a beszélgetéseket újból megnézhetjük/meghallgathatjuk, így ha valami elkerülte figyelmünket, nem kell visszatölteni a játékállást.

Egy rövid kerettörténet ráhangolásképpen: Pár száz évvel a jövőben járunk. A Földön végigsöprő tűz elpusztította a városokat, a lakosság nagy részét. A túlélők az ókori görög városállamokhoz hasonló önellátó, jól védhető erődítményekben élnek, nem nagyon tudnak az őket körüvévő világról. Egy ilyen városállam lakója hősünk Arkhan, aki a játék folyamán nem mindennapi kalandokat fog átélni...

Maga a játék nem több (de nem is kevesebb), mint egy 3D akció-kaland. Van ahol eszünket, van ahol ügyességünket kell felhasználni a továbbjutáshoz. A kaland rész nem sok újdonságot jelent a harcedzett veteránok számára – bebarangolni az összes helyszínt, felszedni minden tárgyat, mindenkivel beszélgetni. Az akció rész sem lehet idegen azok számára, akik a Bioforge-on nevelkedtek. Hősünknek van „normál" és „har-

Más vélemény

Egy újabb klón, szerencsére csak tiszta forrásból. Az eredetije az Alone in the Dark volt, és annak a színvonalát szerintem sikerült elérni, persze 97-es szinten.

A grafika lenyűgöző, és a hangulatot is sikerült megteremteni. Nagyon kidolgozottnak tűnik az a világ, amiben játszódik, engem a Waterworld-re emlékeztet. Egyetlen negatívumnak a harcrendszer igénytelen megoldása tűnt, szerintem inkább a kaland elemeket kellett volna erőltetni.

ender



Ennyi dicséret után lássunk néhány negatív dolgot is, ami nem igazán tetszett és egy kis odafigyeléssel sokkal jobb játékot lehetett volna készíteni. Nem tudom, mi céljuk volt az alkotóknak azzal, hogy nem lehet ott kimenteni a játékállást, ahol én szeretném. Ez a legidegesítőbb dolog amit kitalálhattak és néha teljesen elveszi az ember kedvét a játéktól. Tudom, hogy egy nehéz rész következik, ami a 2-es CD-n van, a játékállást visszatölteni viszont az első CD-n lévő szobában lehet. Pár CD cserébe beletelik mire átjutunk a kritikus szakaszon.

A Kalisto egy igen érdekes programot jelentetett meg. A körítés (hang, grafika) kiváló, a belsőséggel azonban akadnak problémák. Hiába van nagyon sok dialógus a programban, nem tudjuk befolyásolni, hogy mit is mondjon hősünk. Nem lehet többféle mondanivaló közül választani, csak a kétféle viselkedési mód jelent különbséget (néha még az sem). Hiába jó a hangulat, ha kalandnak nem elég kaland, akciónak pedig nem elég akció a játék. A Dark Earth valahol a két stílus között van, de úgy érzem, hogy igazándiból a készítők sem tudták eldönteni, hogy mit is csináljanak. Az egész engem leginkább valami "erődemonstrációra" emlékeztet: látjátok feleim, ilyen grafikát tudunk csinálni



(a tömeg éljenez), hallgassátok meg a zenét (a tömeg még jobban éljenez) és játszatok vele egy kicsit (a tömeg elszontyolodik). A legnagyobb hiba természetesen az, hogy nem lehet bárhol menteni. Egy jó kalandjáték attól is jó, hogy bármilyen baromságot ki lehet próbálni, maximum visszatöltjük az állást. Ez persze itt is megy, csak győzzük idegekkel. Ugyanígy idővel a CD cserélgetés is roppant idegesítővé válhat.

Sajnos ismét bebizonyosodott, hogy hiába néz ki egy játék gyönyörűen, hiába remek a kerettörténete és jó a zenéje, ha az a bizonyos valami, amit olyan nehéz megfogalmazni, hiányzik belőle. A Dark Earth pontosan ilyen. A 3D játékokban az Alone óta ugyanazokat a gyermekbetegségeket találhatjuk. A háromdimenziós megjelenítés miatt néha idegesítő lehet, hogy egy tárgyat csak egy bizonyos nézőpontból veszünk észre. Nem az az igazi játék, hogy minden hordót végig kell kutatnunk, háthа találunk bennük valami fontosat. A másik nagy probléma csata közben jön elő: éppen nagy lelkesen ütlegelünk valakit, amikor a küzdelem hevében olyan részére érünk a szobának, ahol nézőpontot vált a program. Ekkor a hirtelen képváltás után azt sem tudjuk, merre is vagyunk és ilyenkor bizony nagyon kell igyekeznünk, hogy ne kapjunk néhány pofont.

A program természetesen (?) Windows-os, de – mint a mostanában megjelent játékoknál általában – ez nem igazán okoz problémát. (Kicsit gonoszkodva jegyzem meg: valószínűleg a gépem már elég gyors ahhoz, hogy a Dark Earth-öt és a Win 95-öt is elbírja együttesen.)

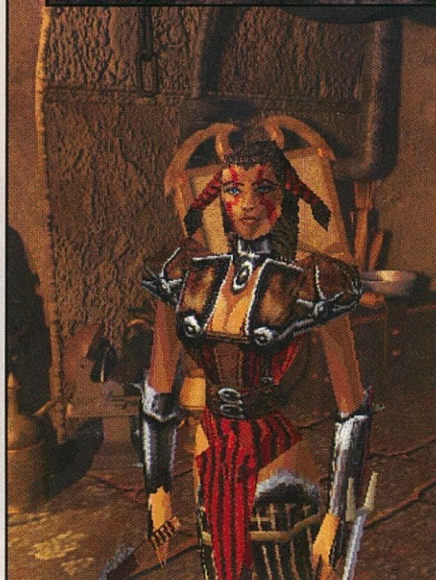
Mindezen morgások ellenére a Dark Earth nem egy rossz játék. Jól el lehet vele szórakozni, csak túl sokat ne várjunk tőle. Aki szerette az Alone-t és/vagy a Bioforge-ot, az mindenképpen próbálja ki, de sok újdonság nincs benne az előbb említett programokhoz képest. A rejtvényektől nem fog megfájdulni a fejünk, az akció pedig nem olyan heves, hogy szívrohamot kapnánk tőle. Összegzésképpen: jó-jó, de azért még nem az igazi.

Caris





ci" állapota. Amikor harcolni akarunk, Arkhan automatikusan a kezében lévő tárggyal kezdi el ütlegelni az ellenséget. Ez lehet jó (ha történetesen egy balta vagy kard van nálunk), de kellemetlen is (mikor valami más dolgot tartunk a kezünkben). Sajnos a harcban használható mozdulatok száma kevés, de azért beletelik egy kis időbe amíg mesterévé válunk az egésznek és pusztakézzel leaprítunk mindenkit. Két önfeláldozó embert is találhatunk, akikkel szabadon gyakorlatozhatunk amíg a „szakma mesterévé" nem sikerül előlépnünk. Nagyon jó ötlet, hogy ha nem harcolunk, akkor életerőnk folyamatosan nő, nem kell tehát mindenkin „Flawless Victory"-t végrehajtanunk (Alone). Akinek még ez sem lenne elég, azok bekapcsolhatják az „easy combat" opciót. A név magáért beszél, ilyenkor a gép magától választja ki, hogy az adott szituációban melyik a legjobb manőver, nekünk csak a tűzgombot kell nyomkodni. Miután hősünk átalakult (ezzel nagy titkot nem árultam el, mivel ez már a játék legelején megtörténik), használhat egy különleges ütésfajtát is, amivel hatalmas sebzésre képes.



Nagyon jó ötlet, hogy Arkhan kétféle módon viselkedhet: az első a normális barátságos hozzáállása a dolgokhoz, mindenkivel udvariasan beszél, nem keménykedik. Ha a második módot választjuk, akkor hősünk erőszakos és agresszív lesz, mindenkibe beleköt, az ajtókat berugdossa stb. Egy tipp: ha egy szobát kutatunk át vagy valakiből ki szeretnénk szedni valamit, akkor érdemesebb ezt az erőszakos viselkedést alkalmaznunk.

Értékelés 80

Microprose
Minimum: P100, 16 Mb RAM



Virgin Interactive

Blade Runner

Akár a moziban...

2019, Los Angeles. A TYRELL Corporationnek a Nexus project kapcsán sikerült olyan robotokat – „Másolatokat" – létrehoznia, amelyek külsőre teljesen megegyeztek az emberrel, és intelligenciájuk is legalább akkora volt, mint az őket létrehozó tudósoké. Négy éves életciklusuk alatt elsősorban rabszolgamunkára használták őket külső világokon, ám egy általuk kezdett véres lázadást követően a Földön betiltották felhasználásukat, bújtatásukat pedig halálbüntetéssel sújtották. Különleges fejvadász alakulatokat – amelynek tagjait Balde Runner-nek hívták – hoztak létre a még életben lévő „Másolatok" likvidálására.

Egy „Másolat" kivégzése a törvények szerint nem minősült gyilkosságnak. Inkább nyugállományba vonulásnak hívták a dolgot...

Egészen pontosan 13 évnek kellett eltelnie ahhoz, hogy az 1982-ben bemutatott Blade Runner – vagy rendkívül gyenge magyar címén a „Szárnyas Fejvadász" – végre számítógépes játék formájában is napvilágot láthasson (leszámítva persze azt a néhány felejthető kísérletet, amit ugyancsak a nyolcvanas évek elején követtek el Spectrumra, és ha jól emlékszem C64-re).

Ridley Scott stílusteremtő remekművét mindmáig a sci-fi műfaj egyik legelismertebb alkotásának tekintik, így nem véletlen, hogy a filmből készülő játék is igen hamar az érdeklődés középpontjába került. Érdemes elgondolkodni rajta, hogy vajon miért is tartott ilyen sokáig, amíg valakinek eszébe jutott egy igazán színvonalas játékot készíteni a Blade Runner történetből? Talán a kilencvenes évek vége felé már nem érdekli az embereket ez a sztori? Aligha erről van szó, hiszen ilyen jellegű film azóta sem készült, a manapság oly nagy népszerűségnek örvendő „Silicon-izzasztó" effektekkel telezsúfolt akció/sci-fi-k pedig közel sem pótolhatnak egy ilyen kaliberű alkotást. Nem, a Blade Runner nem merült a feledés homályába, egyszerűen csak különböző jogi bonyodalmak miatt egy kicsit vakvágányra került.

A megszorítások egészen 1996 tavaszáig voltak érvényben, és ezután a Blade Runner project-et felügyelő szervezet – a számítógépes játékok történelmében meglehetősen szokatlan módon – egy tendert írt ki a jogok megszerzésére. A pályázaton sok jeles cég képviseltette magát, de szerencsére – pontosabban szerencsénkre – az a Westwood kapta meg a film meg-számítógépesítésének jogait, amely eddig is szinte csak olyan játékokkal rukkolt elő, amelyek a maguk nemében mind korszakalkotóak voltak. Ha igazán nagy szavakat szeretnénk használni, talán azt is mondhatnánk: „Minden idők egyik legjobb filmje minden idők egyik legjobb szoftverstúdiójának kezei közé került". Ha jól sejtem, valami ilyesmire szokták az angolok – jelen esetben természetesen pozitív értelemben – azt a kifejezést használni, hogy „deadly combination"...

Más vélemény

Amióta az első animációkat megláttam, azóta vártam a Blade Runnerre. Reméltem, hogy az egyik kedvenc filmemből remek kalandjáték készül. Nos, miután játszottam egy kicsit a játékkal, az egyik szemem sír, a másik pedig nevet. Mi az, ami tetszett a programban? A legfontosabb az, hogy remekül visszaadja a film hangulatát. A grafikára és a hangra nem lehet panasz, bár a renderelt szereplőktől néha kiver a víz. A legnagyobb gondom azonban azzal van, hogy ez nem is igazi kalandjáték. Nincsnek felhasználható tárgyak (igaz, vehetünk fel dolgokat, de azok csak bizonyítékként szolgálnak, nem kell használnunk őket sehol). Így egy kicsit leegyszerűsödött az egész, nincs más dolgunk, mint végigjárni a helyszíneket, beszélgetni mindenkivel és felvenni a tárgyakat. Sajnos néhány gépen bugzik a hang, ami szintén nem válik a program előnyére. Mindezek ellenére nem egy rossz játék a Blade Runner, de én lényegesen többet vártam tőle az előzetes hírek alapján.

Caris





Ha csupán egy „mezei" kalandjáték lenne a Blade Runner, akkor is óriási sikerre számíthatna, de a Westwood-ról lévén szó, ők megint valami egészen újat, egyedit akartak alkotni. Nos, a látottak alapján ez sikerült is nekik. A legfontosabb eseményeket renderelt animációkon keresztül követhetjük nyomon, de olyan minőségben, hogy az szinte már hihetetlen. Egyesek szerint 3D Studio-t használtak a program elkészítéséhez, és habár nem értek igazán hozzá, ez számomra nagyon hihetetlennek



tűnt. Mindenesetre ha ez igaz, akkor nagy mágusok csücsülnek odaát Vegasban a Westwood irodáiban, mert a szereplők bizony lenyűgözően élethűek. Az arcvonások, a gesztusok és a mozgás úgyszólván tökéletes, talán csak a kézmozdulatok tűntek egy kicsit természetellenesnek - de igazából ezt is csak azért írtam le, hogy azért valamibe beleköthessek...

Ugyanez mondható el a háttérről is, szinte csak szuperlatívuszokban beszélhetünk az egyes helyszínekről. A látvány maximálisan visszaadja a film hangulatát, minden füstöl és csöpög, a neonreklámokon végigcsurog a víz és természetesen mindig sötét vagy félhomály van. A legérdekesebb a dologban, hogy a helyszínek nem előre lerenderelt állóképekből épülnek fel, hanem rengeteg 3D elemet tartalmaznak, amit aztán a program real-time számol. Ilyenek például a fényforrások és árnyékok, amelyek annak függvényében változnak, hogy a járókelők - és természetesen hősünk - hogyan mozog az adott képernyőn. A központi karakter is három dimenziós, azaz körbefordulva minden oldaláról megcsodálhatjuk ahogy a környező fényforrások keltette árnyék változik rajta. Bizonyos dolgok mögé be tud bújni, a kirakat átlátszik, és nagyon jó ötlet például, hogy be tud állni úgy az árnyékba, hogy csak a lábai látszanak ki. Ekkor - mint a gyenge amerikai tucatfilmekben - a tárgyalópartnerünk se láthatja az arcunkat, és ennek a későbbiekben még komoly jelentősége lehet. Megint csak a kötözködés kedvéért, ha közelről nézzük hősünket - ilyen pedig nemritkán előfordulhat -, akkor bizony Ray McCoy szép lassan átlényegül „Pixel Gézába". Nem mintha olyan nagyon zavaró lenne a dolog, inkább úgy mondanám, hogy egy



egyébként gyönyörű világból egy picit elüt a néha fél képernyő méretű öklömnyi pixelekből összeálló hős. Ez nyilván a speciális grafikai megoldásnak köszönhető, kár is több szót vesztegetni rá!

Mi sem bizonyítja jobban, hogy a helyszínek valóban 3D-sek, mint az, ahogy képernyőváltáskor a kamera egyik szögből a másikba vándorol. Egyszerűen hihetetlenül néz ki, hogy első ránézésre az ember azt hinné, „ez egy állókép", aztán csak pislog nagyokat, amikor a kamera befordul a sarkon. Egy egy helyszín általában 2-3 millió poligonból épül fel, ami azért elég tetemes mennyiség. Ez egy nagyon újszerű - és egyben lenyűgöző - technikai megoldás, ami félelmetesen sokat dob a játék hangulatán. Természetesen a helyszíneken minden mozog ami csak mozoghat, legjobban talán az az elhagyatott raktárépület tetszett, amelybe a falon lévő - és természetesen forgó - ventillátor résein keresztül bejutott fénysugár a padlóról felszálló vékonyka füstcsíkon tört meg. Nem nagyon lehet szavakkal leírni ezt a látványt, talán még a képek sem tudják visszaadni azt a hangulatot, amit a játék képvisel.

A programhoz magyar nyelvű kézikönyv is készült, bár maga a játék ettől függetlenül nagyon igényli a magas szintű angol nyelvtudást (lévén semmit sem lehet kiíratni a képernyőre). Ettől függetlenül azonban maximálisan tudom mindenkinek ajánlani a Blade Runner-t, szerintem ugyanis még azok is értékelni fogják, akik egyébként nem nagyon kedvelik a kalandjátékokat! Ez a játék igazi remekmű, kár lenne kihagyni!

Del

U.i.: Csak érdekesség képpen jegyzem meg, hogy a Westwood az előbb felsoroltakon kívül még egy kategóriában újat alkotott, a maximum install mérete ugyanis - mindenki kapaszkodjon meg! - 1515 Mbyte, azaz több, mint másfél giga... :)

De vajon mit lehet kezdeni egy ilyen történettel? Legyen belőle egy mezei „klikkelj ide-klikkelj oda" kalandjáték előre megrajzolt hátterekkel? Ez elméletileg még működne is, de ebben manapság már nincs semmi különleges. Vagy legyen egy interactive movie a filmből kiragadott - esetleg újraforgatott - részek felhasználásával? Nem, ezt mindenképpen el kell



felejteni, ez nem a Westwood stílusa. Akkor mi legyen, talán egy akciójáték, amelyben hősünk az ember formájú robotokat gyilkolássza? Ez viszont a történet szelleméhez nem illene. Ellenben ha az előbb említett stílusokat összegyúrjuk, és valami teljesen újszerű nyomozós kaland/akciót képzelünk el, akkor már nem is járunk annyira messze az igazságtól. A megszerzett jogok Harrison Ford személyének kivételével mindenre vonatkoznak, így akár az egész filmet is újrajátszhatnánk. Ez azonban valószínűleg nem lenne akkora élmény, hiszen aki látta a filmet, vagy olvasta a könyvet, az a konkrét jeleneteket is ismerné. Ha azonban csak a történet fő vonalát, néhány szereplőt, no és persze az alapkoncepciót vesszük kölcsön, akkor igazán fantasztikus játékot alkothatunk - legalábbis így vélekedtek a Westwood fejlesztői. Az események tehát többé kevésbé a film alapján történnek, azaz bizonyos szituációkat nem lehet kikerülni - így például Rachael-el is találkozni fogunk - de ettől függetlenül azért mégis tőlünk függ a dolgok alakulása. A játék hőse nem Harrison Ford karaktere, hanem egy hozzá nagyon hasonló fejvadász - Ray McCoy -, akinek úgyszintén az a feladata, hogy a „Másolatokat" elpusztítsa. Legalábbis elsőre így gondolja, de hogy valójában ki a másolat és ki az igazi ember, annak eldöntése nem is olyan egyszerű. Hősünknek mindezidáig nem kellett igazán komoly ügyekkel foglalkoznia, de most úgy tűnik, a véletlen folytán valami olyasmibe keveredett, ami jóval meghaladja eddigi munkái nehézségét.

A játékban több, mint 70 karakterrel találkozhatunk, természetesen ezek között lesznek fontos és kevésbé fontos szereplők is. Mindenki önálló motivációkkal és célokkal rendelkezik, ráadásul ezek a motivációk menet közben is változhatnak. A szereplők is „élnek", azaz szokásaik vannak, így ha kedvük szottyan, elmennek szórakozni, ha pedig éppen nem volt jó napjuk, akkor ott-





hon maradnak. Lévén a játék valós időben fut, néha lemaradhatunk bizonyos eseményekről, de azért nem kell megijedni, előbb utóbb pletyka szinten úgyis eljut hozzánk az információ (akárcsak az életben, nemdebár?). Mindig lesznek szemtanuk, akik mesélhetnek bizonyos dolgokról, ha nem is éppen nekünk, hát másoknak, akik ezután úgyszintén továbbadják valakinek, amit hallottak. Ilyenformán csak kérdezgetni kell a népeket, és így idővel legalább olyan tájékozottak lehetünk, mintha mi is ott lettünk volna a helyszínen. 15 potenciális „Replicant" került a játékba, ezek közül egyet igen hamar megtalálunk, egy másik pedig a „Másolatok" vezetője, de a fennmaradó 13 személyről nem tudni semmit. Új játék indításakor a program véletlenszerűen eldönti, hogy ki lesz igazi és ki lesz „Másolat", így lényegében minden egyes játékosra más és más meglepetések várnak. Nem szeretném azt írni, hogy „ez azért jó, mert így többször lehet végigjátszani a programot", mert habár ez igaz, de ennek a megoldásnak mégsem ez az elsődleges célja. Inkább azért találták ki, hogy mindenkit rávegyenek arra, hogy saját maga találja meg a bizonyítékokat és indítékokat, ahelyett, hogy a szomszédtól megkérdezve a megoldást végigszaladjon a játékon. Ezzel az előző mondattal egyébként rá is tértem a játék lényegére, hiszen az akciórészek mellett – amely alatt elsősorban minimális mennyiségű lövöldözést kell érteni – pontosan a nyomozói munkának lesz nagy jelentősége. Minden helyszínen nyomokat és bizonyítékokat kell gyűjtögetnünk, amelyben nagy segítségünkre lesz a filmből is megismert kis számítógép (ESPER). Az ő hathatós közreműködésével analizálhatjuk az egyes helyszíneken készített felvételeket, és nem ritkán csak így találhatunk meg bizonyos tárgyakat vagy utalásokat. Biztosan mindenki emlékszik erre a remekül használható szerkezetre, képes „rá-zoomolni" és kinagyítani egy fénykép legapróbb részletét is. A játékban is pontosan így működik a dolog, egy képen elég kijelölni, hogy mit szeretnénk jobban megnézni, és máris ott a nagyítás. Ha ezen belül még tovább szeretnénk nagyítani valamit, azt is megtehetjük. Nem ritkán a legfontosabb nyomok és bizonyítékok ott hevernek az orrunk előtt, csak éppen észre kéne venni őket. A játék során egy másik hasznos szerkezetet is igen sűrűn fogunk használni, ez a KIA (Knowledge Information Assistant), ami valójában olyan, mint egy elektronikus jegyzetfüzet. Minden fontosabb elhangzott információt visszahallgathatunk a segítségével, a bizonyítékokat és gyanúsítottakat pedig a legváltozatosabb szempontok szerint vizsgálhatjuk és csoportosíthatjuk a különböző menükben. KIA másik nagy előnye, hogy a megismert személyekről és a rájuk vonatkozó információkról egy „relációs" táblázatot vezet, és ebben százalékos formában mindig nyomonkövethetjük a valószínűségét, hogy ki ember, és ki nem az. Persze nem szabad csak az eszközeinkre hagyatkoznunk, néha az ösztöneinkre is hallgatni kell. Ártatlan emberek gyilkolászása nem szép dolog, és ha már itt tartunk, mi a helyzet a „Másolatokkal"? Vajon tényleg mindegyikőjük olyan gonosz lenne? Biztosan meg akarjuk ölni azt a szerencsétlen kegyelemért könyörgő kislányt, mert azt hisszük róla, hogy „Másolat"? A történet olyannyira magával ragadó, hogy néha már magunk se tudjuk eldönteni, hogy mi a jó, mit kéne tennünk, és egyáltalán kinek van igaza...





Értékelés 91

Virgin Interactive
Minimum: P90, 16 Mb RAM
Extrák: magyar kézikönyv

DEATHMATCH

Minden valamit magára adó játékos számára egyértelmû, hogy a DEATHMATCH nem a levehető ajtajú NDK turmixgép márkája, hanem a szó szinte összeolvadt a hálózati játék fogalmával. Ha TE is így gondolod, akkor pont neked találták ki az ország legszínvonalasabb számítógépes klubját, ahol NYOLC! MMX 200-as 3Dfx-es gépen, stílusosan berendezett környezetben fektetheted két vállra a haverokat és a Helyi Írástudókat az általad kiválasztott fegyvernemben (pl.: Quake, Carmageddon, Red Alert, X-wing vs. Tie Fighter, ...).



Havonta más és más bajnokságban öregbítheted hírnevedet

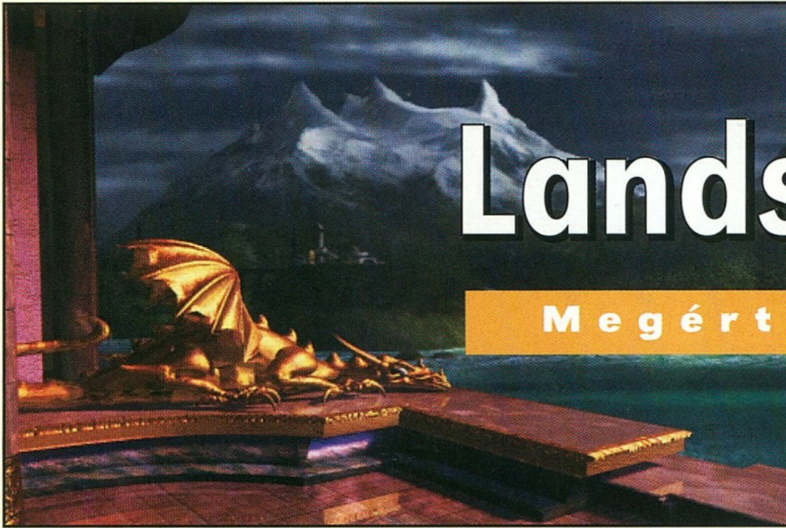
A legújabb PC-s játékok teljes választéka
3D-t gyorsító videokártyák
GRAVIS és DIAMOND termékek

Klubtagoknak óriási kedvezmények és természetessen az elmaradhatatlan karácsonyi akció!!!





1088 Budapest, Rákóczi út 9. az udvarban



Virgin Interactive

Lands Of Lore II

Megérte 3 évet várni rá

három év kemény munkája végre meghozta gyümölcsét a Westwood Studios számára: itt a Lands of Lore II. Négy kemény korongon kell keresztülküzdenünk magunkat, a kies karszt-barlangoktól kezdve a kopár kőrengetegek közepéig. Dohos, sötét őserdő sarát taposva surranó bennszülöttek követik minden lépésünket; s jöttünkre ősi városok bukkannak elő ismét az óceán feneketlen mélységéről, magukkal hozván minden átkukat, mely évezredekig a sötétségben hevert. Egyszóval: igencsak nagyszabású a játéktér.

Főszereplőnk becses neve Luther, aki az előző részben legyilkolt gonosz boszorkány egyetlen szem csemetéje. Szörnyű megpróbáltatásokat kell kiállnia ősei tettéért: Gladstone egész népe megveti, s a csaposok is csak koszos korsóban adnak neki árpanektárt (akkor is csak meleget). Satöbbi, satöbbi. Egy szó mint száz, kitűnő esélye van a bűnöző életmódra. A kézikönyv egy kezdetleges magyarázatot is próbál adni Scotia, a rossz anya igaz történetére (miért lett gonosz, miért kereste azt az alakváltó gyűrűt-maszkot, és miért lett korpás a haja), de a lényeg az ex-banya halálában rejlik: a bátor gladstone-i hősök agyba-főbe verték az idős hölgyet, majd halált megvető merészséggel szemüvegét is összetapostták. Nagyon alaposak akartak lenni a néni elintézésében, mégis, nem vették észre, hogy az utolsó leheletével a „Nether Mask"-ot elküldte fiához. Szegény fiú, nem volt elég, hogy húsz esztendőn át anya nélkül kellett felnőnie, csavarogva a birodalom útjain, ösvényein (viszont sohasem kellett neki pl. a szobáját kiporszívóznia), most még az az átok is sújtotta, hogy a fuvarozással megbízott mágikus szél miatt meghibásodott a szerkentyű, s így elvesztette affektív kontrollját a maszk képességei felett. Ennek következtében a lehető legalkalmatlanabb pillanatokban változik át vagy egy nagy, büdös óriás-korcssá, vagy egy pici, de méretét meghazudtolóan ugyanolyan büdös gyíkocskává. A háttérben azonban jóval gonoszabb erők is felébredtek, és alapjaiban forgatják fel Luther jövőjét... (dobpergés, snitt)



A mi feladatunk az lesz, hogy hősünk egészségét szerezzük vissza, magyarán szabadítsuk meg az átoktól. E feladatunk két fő akadályba ütközik: egyrészt a játék világában újra megjelenni kívánó Ősi Gonosz Isten előkészületeibe, másrészt az e Gonosz ellen küzdő Gladstone udvartartásába. Történt ugyanis, hogy mi az egész sztorit szökött politikai fogolyként kezdjük (mint a rebellis Scotia egyetlen gyermeke),

Más vélemény

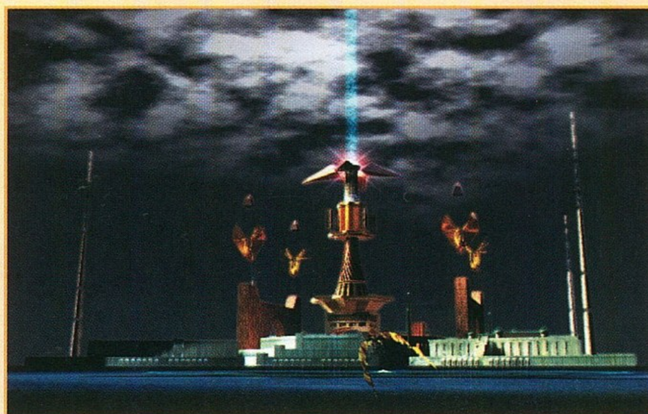
Na, ennek már épp ideje volt... Talán még a Stonekeep-et is sikerült felülmúlni ígérgetés terén a Lands of Lore II. készítőinek – feltehetőleg többször is át lett írva a game, hogy megfeleljen a kor követelményeinek. Úgy gondolom, megérte a várakozást a játék – első látásra gyönyörű, jók a hangok, meg minden. Közelről persze nem olyan szépek a textúrák – nem ártana egy 3D-s gyorsítást támogató patch... A sztori maga szintén kellemes, csak nagyon vontatottan indul be – kicsit túlzásba vitték a kezdők támogatását. Az év játéka talán nem lesz belőle, de azért igen cool ez a Lands of Lore II.

Bryan









Mind a négy CD-re a Westwoodék kiváló formaérzéke a jellemző: kerek, sima, sehol egy felesleges szöglet, szép szürke az alja, az egyik tetején pedig egy csinos néni kevés ruhában, illetve ugyanő egy másikon még kevesebb ruhában, sőt, bőr, izom és kötőszövet nélkül (de azért az anatómia csodái így is megfigyelhetők).

A CD-ken lévő áru megjelenítése szintén a hagyományosan WS-minőséget képviseli. 640×400-as felbontásban szép textúrák, hangulatos dallamok, hangos hangok... Mindezen földi jón még nagyot dob a bejátszások minősége is – persze a szereplők döntő többségnek kivételével. A színészek közülük mi csak a Dawn-t és az egyik rabnőt játszó néninek adnánk Oscart. A fraktálos mező- és hegyi minták mozijai végképp elnyerték a tetszésünket, a klassz kamera-kezeléssel együtt.

A kezelés a főszereplő felénk történő jelzéseiben újít egy kicsit, hiszen a 1st person RPG-gaméknál nem volt túl elterjedt az arckép Doom-szerű kijelzése, főleg így, egy hasonlóan fix keretbe helyezve. Ezt a részét speciel nem túl nehéz megszokni... Amivel már több bajunk lehet, az a sok gomb és a kicsit elnagyolt irányítás. Az utóbbi években azonban egyre inkább elvárhatóvá vált, hogy a játékos találjon magának egy kielégítő tasztatúra-elosztást a fel-le nézésre, haladásra, ugrálásra és a harcra egyaránt (a MechWarriors, a DN3D és a Quake miatt is). Most azonban az egér tengelymenti mozgásait egészében lefoglalja a pontos pointer-irányítás igénye is (az érintésekhez és tárgy-felvételhez), úgyhogy ajánlunk minden lehetséges funkciót egy kézre kötni (a másikkal ugyanis az egeret kell majd babrálnunk).

A megvalósítással már kevésbé voltunk megelégedve. Erős gyanú merült fel, miszerint a 150 MB-s vinyón tárolt cache helyett gyorsabb megoldást is találhattak volna Westwoodék a négy CD kezelésére. Legtöbb bosszúságunk a több perces töltögetéssel volt, főleg ha emiatt a háttérzörej is leállt, miközben egy vérmes jószággal viaskodtunk. Igaz az is, hogy a vártnál kevesebb alkalommal, de így is túl sokszor történt meg a legrosszabb baleset: miszerint kiugrott a gép a nagy, üres DOS-ba.

Saját véleményünk a darabról, hogy ha sokan vissza is riadnak tőle a hossza miatt, gyávaság feladni. A harminc hektárnyi területek ellenére az embert leginkább a kudarctól való félelem riaszthatja vissza: hátha kihagy valami fontos objektumot.

Mindent egybevetve nagyon színvonalas szerepjátékkal áldotta meg az emberiséget a Westwood. Nem lehetnénk azonban őszinték, ha nem rónánk fel a játék írójának az agyatlan nehézségeket. Valahogy a játék tesztelése ilyen területekre is kiterjedhetne, azaz mennyire értelemszerű a játékosoktól elvárt cselekedetek fonala, mennyire könnyen találhatja ki a folytatást, és ez mennyire az agyat terheli meg, s nem az alfelet. Nagyon örültünk neki, hogy olyan 4 CD-nyi játék került a kezünkbe, ami többet mutat, mint egy szimpla és unalmas interaktív mozi. Kész öröm volt, hogy az előző rész bugyuta kis történetéhez képest egy többkimenetelű sztori bontakozhat ki a játékos előtt. Amit ebből hiányolunk, az csak a sztorivonalunk által el nem érhető videók elvesztése. Nagyon érdekelne pl. mi is történt valójában Kenneth-tel. Persze egészen más, amikor az ember Win95 alatt megnézheti az egész játékot a Mediaplayerrel, főleg még mielőtt egy percet is játszott volna élesben...

Ha nem tudtuk volna hitünkből erőt merítve újra és újra megkísérelni a játék végigvitelét, most egy fokozattal súlyosabb lelki roncs írná e sorokat; a visszavonulás és a feladás lelki terhe görnyesztené amúgy sem szálfaegyenes tartását. Ez legyen talán figyelmeztetés is arra: ne töltsünk napi 16 óránál többet egy játékkal. Főleg veszélyes ez egy hasonlóan kidolgozott, vonzó gémnél.

Összességében baráti vállveregetést érdemel a Westwood Studios, s reméljük a Bladerunner interaktív mozija is magasan ki fog emelkedni tucattársai közül!

Hápi

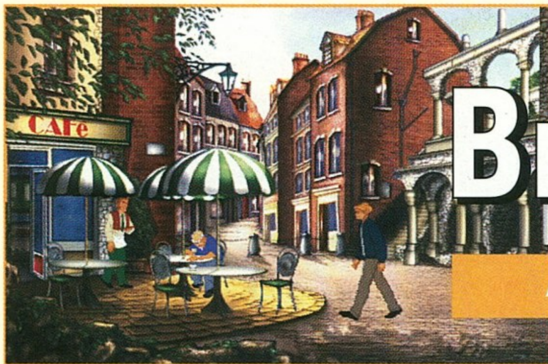
aki túl értékes rab a királynak ahhoz, hogy holmi gyíkká-alakulási trükkökkel futni hagyjon. És hogy ne legyen túl egyszerű az egész, ráadásul még egy megfáradt Öreg Isten vágyát is teljesítenünk kell: elintézendő a lehető leggyorsabb nyugdíjaztatása (ő az előző részben szereplő Dracle).



Ha jól számoltuk, tizennégy kemény szintet izzadhatunk végig, mire mindezt teljesíthetjük. A játék első fele inkább gyaloggalopp; elmebeli nehézségekre tizenöt órányi játékidőnél korábban ne számítsunk. Utána azonban figyelni kell mindenféle apróbb jelre, ómenre és elejtett megjegyzésre, mert a játéktervezők útjai kifürkészhetetlenek... Az elakadások döntő többsége rejtett járatokra, elérhetetlen folyosókra és bujkáló ellenfelekre vezethető vissza, ami a szerepjátékok körében nem is olyan ritka. Persze ezen ócska trükkökön túl csak a harcokkal lehet nehezíteni egy kortárs kalandjátékot, ami valójában sohasem okozhat elakadást, maximum lelassulást. E játékban a csetepaték a szabad menekülés és félreugrás lehetőségei mellett (ahogy a real-time RPG-knél lenni szokott) az ügyesebb emberek számára nem okozhat problémát, feltéve ha elkerüljük a sarokba szorítást és az agresszív tömegeket.

Értékelés 90

Virgin Interactive
Minimum: P90, 16 Mb RAM
Extrák: DOS



Virgin Interactive

Broken Sword 2

A „dohányzó tükör" titka

Ha kalandjátékot emlegetünk és hozzátesszük azt is hogy Virgin Interactive, akkor szinte egészen biztos hogy mindenkinek ez a cím ugrik be legelsőnek: Broken Sword. A Virgin az a kiadó, amely a Revolution nevű fejlesztőgárdával karöltve elindítottak egy folyamatot a valamilyen szempontból „modernnek" mondható kalandok terén. Immáron eme sorozat második tagjaként üdvözölhetjük a folytatást, ami ismét kellemes kikapcsolódást ígér. Természetes, hogy a készítők néhány újítással is megleptek minket a grafikában, a kezelésben és a játszhatóságban. Látvány terén itt annyit emelnék ki, hogy a figurák mozgásainak élethűbbé tétele érdekében ún. alpha blendinget használtak, azaz a sprite-ok szélei még finomabbak lettek (jobban illeszkednek a háttérhez), valamint mostantól már az áttetszőség is érzékelhető a játékban. Ha pl. a karakter átmegy valamilyen áttetsző, avagy félig áttetsző anyag előtt (üveg, füst, stb.), akkor azt úgy fogod látni, ahogyan kell is. A kezelés – ha lehet – még egyszerűbb lett, sőt újítás az, hogy dupla kattintással azonnal elhagyhatod az adott helyszínt. A készítők használják a jól bevált szereplő váltogatós módszert. Jelen esetben játszhatsz George-al, valamint Nico-val. Azt, hogy éppen melyiküket kontrollálhatod, majd eldönti helyetted a történet:

A főszereplők továbbra is George Stobbart, az amerikai turista, és Nicole Collard (George barátnője), a párizsi fotóriporter. Párizsban Nico egy droghálózatot szeretne lebuktatni, és véletlenül birtokába kerül egy rejtélyes kődarab, ami a maja kultúrától származik. George-al együtt elmennek Oubier professzor lakására, aki neves archeológus ebben a témában. A házban azonban nem a ő várja őket, hanem két közép-amerikai fickó (Pablo és Titipoco); A lányt elrabolják és George élete is csak hajszálon múlik. Találunk a házban egy érdekes cikket a közelgő napfogyatkozásról, ami csak Közép-Amerikából észlelhető, valamint a cikkbe csomagolva egy banki bizonylatot, ami arról tanúskodik, hogy a prof az elmúlt két hétben igen nagy összegeket emelt le a számlájáról! Birtokunkba kerül egy antik edény, ennek segítségével kapcsolatot létesíthetünk a párizsi galériával. Itt találunk egy cetlit, amivel kapcsolatba hozható Oubier professzor és egy bizonyos Transglobal nevű szállítmányozó cég. A szálak egy Marseille-i kikötő raktárépületébe vezetnek. Nico-t is itt tartják fogva, és egy Karzac nevezetű ember (Ő a drogcsempész banda feje) erőteljesen vallatja a Nico birtokában lévő kő hollétéről illetően, mivel nagyon fáj rá a foga. A kő azonban a lány régi barátjánál van, így nem kaparintják meg a gonoszok. George-nak meggyűlik a baja Pabloval, de végül sikerül Nico-t kiszabadítania. Nico-ék úgy döntenek, hogy haladéktalanul meg kell látogatniuk a közép-amerikai városkát, Quaramonte-ét, ahol Oubier professzor végez



ásatásokat, és ezeket pedig Karzac pénzeli. George megkapja Nico ex-barátjától a prérifarkas követ, amelynek az eddigi bonyodalmakat köszönhetjük. Quaramonte-ban egy különös bányászbaleset miatt zárolták a bányát, amiről mindenki mindenfélét beszél. Találkozunk a proffal is, azonban nagyon nem akar velünk beszélgetni a dolgairól, és amint teheti eltűnik a közelünkből. A rendőrségen a helyi tábornok és Oubier nagyon-nagyon nézegetnek egy térképet, ami számunkra is érdekes lehet. Egy piramist ábrázol. Fény derül arra, hogy a bányászbalesetet Karzac rendezte meg, és miután George minderre rájön, üldözötté válik és kénytelen Nico-val elmenekülni egy hajóval, ami a közeli folyón közlekedik. Karzac emberei az éjszaka folyamán felrobbantják a hajót, hőseink szerencsére túlélik a merényletet, azonban elszakadnak egymástól. George egy fára telepített házikó közelében ébred kómájából. A házban egy pap lakik, és éppen Nico-t ápolja, aki egy mérges kígyó harapása miatt életveszélyben van. Sajnos a papnak nincs el-





Más vélemény

Ennek a játéknak az első része is remek volt, és így van ez a másodikkal is. A magam részéről mindig imádtam a jól átgondolt kalandokat, és ha mindehhez ilyen gyönyörű külsőségek járulnak, az külön előny. Az interface is nagyon kézre áll, csak egy probléma van vele: bizonyos dolgokat csak hosszas egerészéssel lehet átugrani, vagy esetleg egyáltalán nem. Mondjuk ez az össz. negatívum, amit a játékról mondani tudok. A többi viszont roppant magas színvonalú: a grafika rajzolt (!), a zene jól eltalált, hangulatos, és így tovább. Nincs más hátra: Kalandra fel!

Bryan

lenszere, de azt viszont tudja, hogy a közeli faluban a sámán birtokol egy gyökeret, ami megmentené Nico életét. A faluban a sámán szerint a jóslat bevált, miszerint érkezik egyszer egy idegen hozzá, kezében a prérifarkas kövével.

A legenda szerint a maják papjai évszázadokkal ezelőtt csapdába csalták Tezcatlipoca-t – a halál és a kárhozat fejedelmét –, és egy piramis mélyén egy hatalmas tükörbe zárták szellemét. A papok képtelenek voltak az örök időkig bebörtönözni a halálistent, és tudták azt, hogy az Ötödik Korszak bezárultával (a közelgő napfogyatkozás) ki fog szabadulni az istenség, és ez az emberiség végét jelentené. Éppen ezért 3 kőbe gyűjtötték varázserejüket, amelyek segítségével ismét be tudják zárni a szellemet, ezek : prérifarkas kő, a jaguár kő és a sas kő. Annyi csupán a probléma, hogy a gyarmatosítások időszakában a spanyolok elragadták a sas követ; egy brit kapitány, El Draco pedig a jaguár követ vitte el a nemes angolhonba. Most csak egy van meg biztosan, a prérifarkas kő, ez van nálunk. A feladat adott. George a Karib szigetvilágon kutakodik, míg Nico Londonban próbál szerencsét. A British Museum-ból ellopják a követ, és a tolvaj nem más, mint a prof. Karzac viszont végez a Oubier-al, mivel már felesleges a számára. Nico azonban ügyesen elorozza a drogcsempész elől a követ. George is sikerrel jár, és visszamegy a Quaramonte melletti faluba, ott azonban a bűnbanda tagjai elkapják, és elviszik a „piramishoz" – ahol a legenda szerint a halálistenség sínylődik – hogy felláldozzák, sőt időközben a napfogyatkozás is megkezdődik. Karzac terve, hogy a jóslat és a babona által hatalmat szerezzen magának. Hogy mi lesz az emberiség sorsa, az csak Tőled függ!

Tippek

Van néhány rész, ahol véglegesen elveszíthetjük a játékot. Ezeket most leírom, hol vannak : az egyik Marseille-nél a raktárépület előtt. Ha sokat idegesítjük Pablot, akkor egyszerűen lepuffant minket. A másik az londoni dokkoknál van, itt Nico lelheti halálát az őr által ha nem vigyázunk. Akkor induljunk a hajó felé, ha látjuk hogy az őr egy pillanatra leáll Pabloval beszélgetni.

Egy-két tippet még szeretnék adni az elakadt versenyzőknek (ezek a nem egyértelmű részeket bogozzák ki): – Amikor kiszabadítjuk Nico-t a marseilles-i résznél, és már csak ki kellene jutni, nem tudunk Nicoval beszélgetni. Miután mindent megcsináltunk, nem tudjuk egyedül kilökni a szobrot az ajtón. Ekkor már Nico is segíteni fog. – A Karib szigeten a halászfiú ad egy kagylót valami normális csali fejében. Na, a házban talált tollat kell a macskának odaadni, és utána felvenni a szétmarcangolt darabkáit. Ezt kell a srácnak adnunk. A fene gondolta volna, hogy lehet tolldarabkával is pecázni. – Az erdőben a kilátóhoz vezető út : jobbra fent, középen balra, alul balra és háromszor középen jobbra. – A negyedik már a vége felé van. Nico-val vagyunk a piramis aljában, és van egy segítőnk, Titipoco. A kötelet fel kéne vezetni a csigán, ehhez kell Titipoco segítsége. De mindaddig nem segít nekünk, amíg nem vizsgáljuk meg a faágat. Ebben az nem egyértelmű, hogy a faágat nehéz elsőre kiszúrni. Ezeken a szituációkon kívül minden logikus lesz (vagy ha nem, egy kis időn belül biztosan).



A Broken Sword 2 minden tekintetben beváltotta a hozzá fűzött elvárásokat. A játék grafikája véleményem szerint szemet gyönyörködtető, és ez manapság nem elhanyagolható tényező. A rengeteg szépen megrajzolt háttér és a már említett technikai újdonságok ötvözete rendkívüli vizuális élményt nyújt. Én személy szerint az FMV-s csodáknál sokkal jobban szeretem a rajzolt kalandokat, mindenképpen megdobja a hangulatot (természetesen az animációk is rajzoltak). A zene remekül illeszkedik az adott helyszínekhez, a minőség kiváló – ezzel tehát nincs gond. Minden kalandjátéknál a kerettörténeten van a legnagyobb hangsúly, hiába szép a tálalás, ha a tartalom nulla (persze ez visszafelé is igaz). A Broken Sword 2-nél itt sincsen probléma. A történet kellőképpen ki lett dolgozva, megfelelő csavarásokkal, meglepetésekkel. A fejtörőkkel sincs túl sok problémám, sikerült a készítőknek nagyjából eltalálni a nem túl nehéz-nem túl könnyű arányt, ami egyáltalán nem kis feladat. A „nagyjából" itt azt jelenti, hogy a skálán inkább a könnyű felé tolódott el a mutató, de szerintem ez nem is annyira negatívum, hiszen miért baj az, hogy hamarabb jössz rá egy adott dolog megoldására? Talán ennek ellensúlyozására egy kicsit kibővíthették volna a játékmenetet... Eléggé rossz ötletnek tartom, hogy vannak olyan részek ahol ténylegesen elveszíthetjük a játékot. Rendkívül idegesítő ha elrontjuk a dolgot, és éppen nincsen közeli játékállásunk. Lehet, hogy ennek a dolognak a megítélésében én állok a rossz oldalon, mivel úgy is fel lehet fogni a dolgot, hogy így élethűbb a játékmenet. Ezt már Te döntöd el. A szereplőváltogatást jó ötletnek tartom, soha nem fogjuk megunni egyik karakterünket sem. A program hibái eltörpülnek az előnyök mellett, tehát a Broken Sword 2 mindenképpen ott van a 97-es kalandok elsői között.

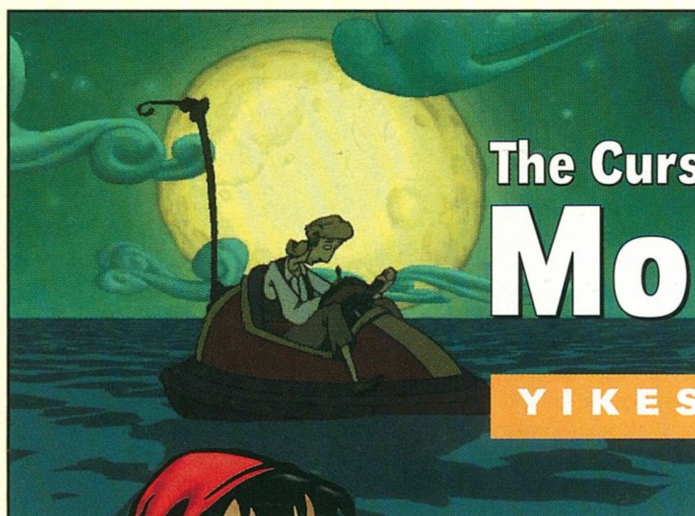
Iwo



Értékelés 86

Virgin Interactive
Minimum: DX4-100, 8 Mb RAM
Demo a ZED 1998/1 CD-n

Virgin Interactive



The Curse Of Monkey Island

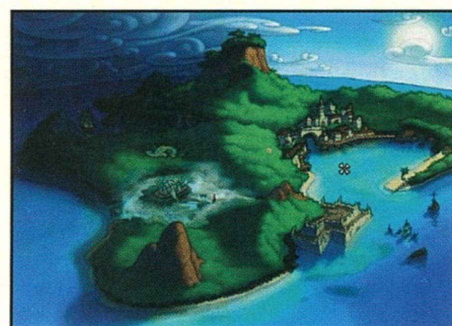
YIKES! Már harmadszor...



„hello. My name is Guybrush. Guybrush Threepwood." – azt hiszem, ez egy olyan bemutatkozás, amelyet lassan már mindenki ismer, és amely méltó vetélytársa a „Hello. My name is Larry. Larry Laffer." szentenciának. Igen, igen. Majd' hatéves szünet után végre elkészült az új Monkey Island (a sorban a harmadik és természetesen ez is a Lucasarts produkciója), s Larry 7-et és Toonstruck-ot elhomályosító dicsfénnyel robbant be a karácsonyi piac első újdonságai közé.

A kerettörténet a már szokott módon teljesen agyament, de mielőtt ismertetésre kerülne, nem árt visszaemlékezni az előző két rész apróbb történéseire (de különösen a második rész végére). Ugyebár, a Monkey 1-ben főhősünk, Guybrush Threepwood végigjárta a kalózsághoz vezető rögös utat, majd találkozott élete nagy szerelmével, Elaine Marley kormányzóval, valamint élete nagy megrontójával, LeChuck-kal, az élőhalott kalózkapitánnyal. Mivel az utóbbi elrabolta ez előbbit, Guybrush barátunk kénytelen volt hosszas és kemény munkával megszabadítani LeChuck-ot evilági molekuláitól, és szétszórni őket a Szerjózsa minden irányába.

Aztán – már a második részben –, botcsinálta kalózutánzat főhősünk akaratán kívül segített feléleszteni LeChuckot. Erre Elaine elhagyta szerelmét, ráadásul LeChuck foglyul ejtette Guybrush-t. Kalózunk nagy nehezen kiszabadult, majd a Voodoo Lady néven futó boszorka segítségével elkészítette LeChuck voodoo-baba mását, s végleg jégre tette őt. Aztán a végére a sztori teljesen bevadult, megjelent maga George Lucas is, és kiderült, hogy tulajdonképpen egy szellemvasút-utazás volt az egész Monkey 1-2, és két rossz kistestvér vidámparkbeli gyerekes fantáziáit játszottuk végig. Amikor a két kisgyerek szüleik kíséretében elhagyta a vidámparkot, a



játék írói még feltették a nagy kérdést: „Vagy mégsem???"

Nos, mivel a harmadik részt elég nehéz lett volna ott folytatni, ahol abbahagyták az előzőt, a „vagy mégsem" most már kijelentő módban is megállja a helyét. A dolgot egyszerű huszárvágással oldották meg a sztori kiagyalói: LeChuck elátkozta a második rész végén Guybrusht, hogy azt higgye, hogy ő csak egy kisgyerek a vidámparkban. Ez a turpisság azonban kiderült és hősünk megszökött a zombi kalózvezértől. (Még egyszer tehát, hogy mindenki képben legyen: Az, amiről a második rész végén azt hittük, hogy a valóság, az képzelődés volt, és az, amiről azt hittük, hogy meg sem történt, az megtörtént. Vagyis mégiscsak mi vagyunk Guybrush Threep-





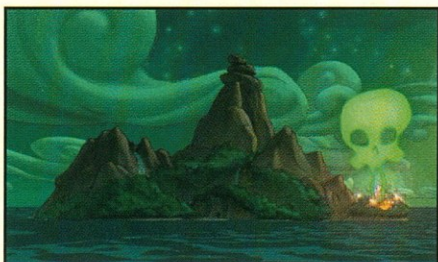
wood, és a kisgyerekeket el lehet felejteni.) Mindezt már a harmadik rész elejéből tudjuk meg, ahol is Guybrush egy dodzsemben ülve (De akkor hogy jön ide a dodzsem? Vagy azt is csak képzeli Guybrush?) hajókázik a nyílt óceánon, és a naplójának önti ki a szívét. Éppen ott tart hogy „...vajon viszontlátlak-e még, egyetlen szerelmem, Elaine?", amikor a dodzsem befut egy kikötőbe, ahol éppen Lechuck hajója ostromolja Elaine erődjét, miközben megállás nélkül szapulják egymást. Talán ez az oka annak, hogy egyikük sem veszi észre Guybrusht, aki ezért olyan dolgokat is meghall, amiket nem az ő fülének szántak (például azt, hogy Elaine kifejti a zombikalóznak, hogy Guybrush volt az egyetlen, akit tiszta szívéből szeretett). Aztán természetesen hősünk beleavatkozik a történésekbe, aminek az lesz az eredménye, hogy LeChuck hajója el-



Más vélemény

Alig akad olyan magára valamit is adó kalandjátékos, aki ne hallott volna Guybrush Threepwood-ról, a félelmetes kalóztanoncról. A Monkey Island sorozat első és második része egyaránt az igazán nagy klasszikusok közé tartozik, és habár kezdetben egy kicsit tartottam a harmadik résztől (én ugyanis a Full Throttle-től nem estem igazán hasra), a Curse of the Monkey Island mégsem okozott csalódást. Sőt, az igazat megvallva rég nem szórakoztam már ennyit és ilyen jól egy játékon. A történet fantasztikus, a hangulat csúcsszuper, a grafika és az animációk pedig gond nélkül elmennének egy egész estét betöltő rajzfilmben is. A tartalom és a kivitelezés terén tehát a LucasArts messzemenőkig hozta a formáját, egy rossz szavunk se lehet a programra. Ami pedig igazán fontos, hogy a fejlesztőknek a harmadik részben is sikerült ugyanolyan jó minőségű, igényes humorral felvértezni a játékot, ami annak idején a két híres elődöt naggyá tette. A Monkey Island 3 hemzseg a más filmtörténeti remekművekre tett mókás utalásoktól (pl: „You are my only hope..."), de az egyéb poénok sem elcsépeltek, utánérzésnek nyomát sem látni. Az egész játékból szinte süt az eredetiség, az egyetlen probléma talán csak annyi, hogy egyszer sajnos a végére érünk. Pedig egy ilyen kalanddal bizony sokáig szívesen eljátszana az ember. Summa summarum, ezt a programot bűn lenne kihagyni!

Del



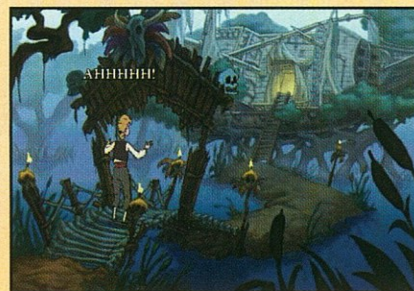
Az első, amit le kell szögezni, az az, hogy a Monkey 3 senkit nem fog hidegen hagyni. A kalandőrültek imádni fogják, de talán lesznek olyan konzolos shoot'em upokon edződött életformák is, akik továbbra sem lesznek képesek meglátni benne azt a zsenialitást, ami a humoros kalandjátékoknak csak egy egészen kis százalékára jellemző. Aki olvasta már korábbi cikkeimet, az tudhatja, hogy hosszú-hosszú ideig a Toonstruck volt a kedvencem az ilyen rajzfilmes-mókás kalandok közül, s ezen még a Discworld II és a Larry 7 sem tudott változtatni. Nos, ezennel ünnepélyesen bejelentem, hogy a Monkey Island 3 felülmúlt minden eddigi játékot a műfajában, és véleményem szerint az adventure-ök még sokáig legyőzhetetlen nonpluszultrájává avanzsált elő. S hogy miért mondom ezt?

Először is azért, mert még soha nem hallottam ennyire játékhoz illeszkedő zenét, hangokat és hangeffekteket (egy-két szinkronhangot felismertem a Toonstruck-ból). Ráadásul ehhez igényes grafika, kiváló és GYORS animációk, valamint szép színek társulnak (mi tagadás, a rajzfilm-design jót tett a programnak), szóval a hangulat gyakorlatilag 100%-osnak mondható. A poénok is ülnek, bár picit kevesebb a képi és több a szövegi humor, mint az előző részekben, itt-ott megüti a Monty Python színvonalát, ennél nagyobb dicséret pedig ugyebár humoros játéknak nem is kell. A járulékos apróságok tekintetében sem tudok negatívumokat felhozni: a gyári kézikönyv a megszokottan kiváló Lucas-nívót képviseli, és a játék nagyon keveset, 1,4 Mb-ot másol fel a vinyóra.

Hogy mégis említsek valami visszatetszést is a Monkey 3-mal kapcsolatban (elvégre tökéletes játék nincs), elmondom, hogy középfokú szintű angol nyelvtudás nélkül nem érdemes nekiesni a programnak, éppen a verbális poénok említett dominanciája miatt. Emellett felhozható még az is, hogy a játék nehéz (még a könnyebb fokozaton is), és az ánglius nyelv ismerete igencsak szükségeltetik a megoldáshoz is. A szöveg mennyisége néhol talán kissé eltúlzott, ezért egy-két résznél úgy tűnhet, hogy elvesznek a poénok (csak úgy tűnhet, de nincs így).

Mindent összevetve a legnagyobb meggyőződéssel állítom, hogy a Monkey Island 3 az egyik legfrenetikusabb, legfantasztikusabb, leglehengerlőbb játék, ami valaha is a kezem közé került. A kezdők számára ugyan bonyolult és nehéz lehet, de a profibb





kalandjátékosok hetekig el fognak szórakozni vele, hogy a lehető legtöbb poént és marhaságot kihozzák és vissza fogják töltögetni a mentett állásokat, csak azért, hogy megnézzék, mi történik akkor, ha valamit máshogy csinálnak. Minden adventure-rajongó számára kötelező.

Stöki

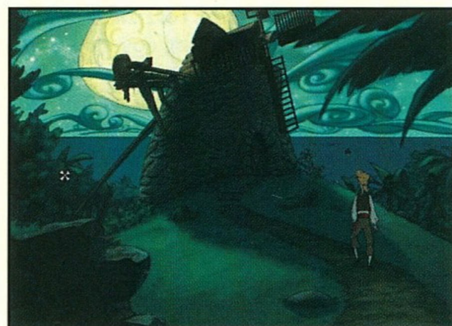
süllyed, és Guybrush egy gyémántgyűrűvel gazdagabban tér vissza a szárazföldre. Ezek után első dolga az, hogy a gyűrűvel eljegyzi Elaine-t, s már jöhetne is a happy end, ha nem derülne ki, hogy a gyűrű LeChuck-é, és mellesleg átkozott. Az átok mibenléte abban nyilvánul meg, hogy Elaine tömör aranyszoborrá változik, s mialatt Guybrush kétségbeesetten rohangál némi segítségért kutatva, valaki (na, vajon ki?) ellopja Elaine-t. Ezek után a feladat adott: meg kell keresni Elaine-t, hatástalanítani az átkot (amit csak úgy lehet, ha egy, az átkozott gyűrűnél nagyobb értékű gyűrűt húzunk a szobor ujjára), és harmadszor is eliminálni LeChuck-ot. Persze, a játék során még egyéb kérdéseinkre is választ kapunk: Mi is a Majom-sziget titka? Miért lett magasabb Guybrush most, mint az előző két részben? Mennyi pénze lehet már George Lucasnak? És, végül: Van-e kalandjáték a Monkey 3-on túl?

Az intro után választhatunk a két nehézségi szint közül (a játékban szereplő tárgyak száma és a megoldandó feladatok bonyolultsága fog ezen múlni), majd rögtön mehet a játék (az első lépésekben segít a kézikönyv). A sztori további menetében természetesen a régebbi szereplők is felbukkannak (úgymint Voodoo Lady, vagy Wally, a térképész), de nem akarok egyetlen poént sem lelőni, mert tényleg hatalmas ökörségek vannak a játékban, és a saját felfedezés öröme az, ami igazán kihagyhatatlanná teszi az ilyen jellegű adventure-öket.

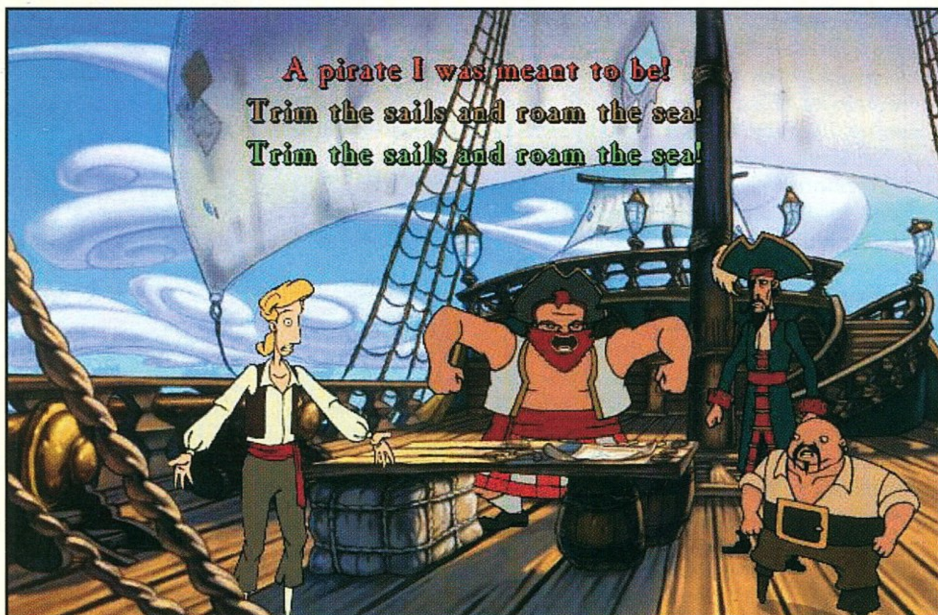
Más vélemény

„Hi. I'm Guybrush Threepwood and I want to be a pirate." Akik játszottak a Monkey Island első részével, azok soha nem fogják elfelejteni ezt a mondatot. Az azóta már klasszikussá vált kalandjáték előkelő helyet foglal el a toplistámon (az első tíz közé lazán befér). Bevallom, kissé szkeptikus voltam, mikor meghallottam: készül a harmadik rész. Mikor azonban megláttam, szerelem volt az első látásra. A grafika lenyűgöző, természetesen rajzolt és nem renderelt. A zene az előző részekből már jól ismert „monkey-theme", a hangok pedig csodálatosak. Nem tudom honnét szedték Guybrush hangját, de telitalálat lett. Amikor „énekelni" kezdett, abban a pillanatban lefordultam a székről. A játékból nem maradhatott ki a 3D gyorsítókártyák támogatása sem, ez manapság egy sikeres játéknál alapfeltétel. Ez az a program, amit nem lehet abbahagyni. Nem is húzom tovább az időt, megyekvissza játszani. Még valami: nem csodálkoznék, ha '97 játékának az lenne a címe, hogy The Curse of the Monkey Island.

Caris











A stílusról és az irányításról felesleges szót ejteni, a játék újdonságaira viszont érdemes pár mondatot vesztegetni. Először is, a grafika 640×480-as lett, ami a már ismerős hangvételnek és hangulatnak igencsak a pozitívumára vált. Egyébként átdizájnolták a játékot, mert az eddig megszokott pixeles emberkék helyét igényesen megrajzolt rajzfilm-szerű figurák vették át. Aztán, olyan apró betétek színesítik a játékot, mint az ágyúzás, a tengeri csata, vagy a kardozás (ez utóbbi kettőt nézve nekem a megboldogult Pirates! ugrott be). Animációk tömege, digizett hangok, két CD, Pentium required -szóval lehet érezni a programon az előző hat év fejlődését.

A legvégére a szoftverháttér ismertetése maradt. Természetesen (hogy sajnos, vagy szerencsére) WIN 95 lett a Monkey 3 alapfeltétele, de ez egyáltalán nem vált a hátrányára. 3Dfx-et nem támogat a program, de ez talán egy ilyen volumenű és jellegű gaménál megbocsátható. Akit pedig ez mégis zavarna, annak elárulom, hogy a játék minden esetleges hiányosságért pótol.

Értékelés 95

Virgin Interactive
Minimum: P90, 16 Mb RAM
Extrák: Guybrush Threepwood

Activision



Dark Reign

...és lőn sötétség

A real-time stratégiai játékok mindig is hatalmas népszerűségnek örvendtek. Az úttörő Dune II. megjelenése után rögtön hatalmas sikert aratott. Nem kellet nagyon okosnak lenni ahhoz, hogy megjósoljuk: a Command & Conquer óriási dobás lesz.





Így is történt, a C&C (és folytatása a Red Alert) minden eladási statisztikát megdöntött, azonnal a top-listák élére ugrott és hosszú hetekig (hónapokig) le sem lehetett robbantani onnan.

Mi lehet ezeknek a programoknak a titka? Az első és legfontosabb szerintem a könnyű kezelhetőség. Bárkit odaültetsz a gép elé és öt perc múlva már mestere is lesz az egésznek. A másik ok a gyorsan változó, pergő játékmenet. Mindig történik valami, egy pillanatra sem lehet kikapcsolni.

Ha ennek a két pontnak már megfelel a játék, hatalmas bukással nem kell számolni. Némi átvezető animáció, valamint egy-két „nyomulós" zene, a játék alatt és kész is a siker.

A Dark Reign készítői is ezt a már jól ismert receptet vették alapul. A háttértörténet kitalálásával nem igazán töltöttek sok időt: a helyszín a jövő és a szokásos jó-rossz konfliktus két szereplője közül választhatunk. A Szabadság Őrzői (Freedom Guard) és a gonosz Imperium kofliktusának részesei lehetünk bármelyik oldalról. Ami viszont mindeféleképpen érdekes, nem a játék elején választhatjuk ki, hogy melyik oldallal szándékozunk játszani, hanem a küldetések előtt.

A játék nagy újdonsága, hogy az egységek nem csak a szokásos „állj-menj-harcolj" parancsokat ismerik, hanem sokkal bonyolultabb dolgokra is meg lehet őket tanítani. Waypoint-ok megadásával tankunk nem úgy próbál átjutni az ellenség bázisának túloldalára, hogy a főtéren megy keresztül. Adhatunk olyan parancsot az egységeknek, hogy csak felderítő feladatot végezzenek, de ne bocsátkozzanak harcba (scout). Lehetőség van ú.n. „bandaharc"-ra (harass), ekkor csapataink nekiesnek az ellenségnek, lőnek bele párat, majd visszahúzódnak. Mindannyian tudjuk, milyen idegesítő lehet, mikor az összes ellenséges egységet meg kellene semmisítenünk, de az utolsó elrejtőzött a térkép sarkában és nem találjuk sehol. Erre is van megoldás. A megfelelő paranccsal (Search & Destroy) csapataink megkeresik és elintézik a még élő ellenséges egységeket. Beállíthatjuk, hogy egységeink mennyire legyenek önállóak, mennyi sérülés után vonuljanak vissza, mekkora „lelkesedéssel" üldözzék az ellenséget, ha az menekülőre fogná a dolgot.

Remek ötlet az is, hogy építhetünk álépületeket. Képzeljuk el az ellenség megrökönyödését, amikor kiderül, hogy az a gyár, amit fél órán keresztül ostromolt, nem más mint az ő megtévesztésére készített „makett". Persze ezek az álépületek sokkal olcsóbbak mint az eredeti.

Következő különbség, az ú.n. „fog of war". Ez a C&C-ből teljesen hiányzott, a Warcraft-ben ugyan megvolt, de csak









Ha a játékot önmagában nézzük, akkor mindenféleképpen üti a C&C-t és a Red Alertet. Sok egység van, amelyek jóval intelligensebbek mint a fent említett játékokban. (Néha azonban történhetnek érdekes dolgok: az ágyú nem lő a mellette elvonuló ellenséges tankra, az orvosok pedig néha a parancs ellenére sem húznak el az ütközet közeléből). A „fog of war" és domborzat mindenképpen fejlődés a Red Alerthez képest. A grafika legalább olyan szép mint a többi ilyen játéknál (640×480). Nagyon hányoznak a küldetések közötti átvezető animációk, ezek voltak azok, amelyek a C&C-t és a Red Alertet naggyá tették. A zenére ellenben semmi panasz nem lehet, roppant kellemes aláfestés a játékhoz. Nekem nagyon tetszett a küldetések után megjelenő értékelés, amelyben részletesen elolvashattam, hogy milyen taktikát alkalmaztam. (Jólesett olvasni, hogy mekkora stratéga is vagyok.)

Az sem tetszett, hogy mindig a küldetés előtt kell eldönteni, melyik oldallal akarunk játszani. Miért így csinálták meg? Számomra sokkal nagyobb a motíváció úgy, hogy játék közben nem változtathatom meg, hogy melyik oldallal akarok lenni.

Összegzésképpen: nem egy rosszul sikerült játék a Dark Reign. Az ilyen típusú „real-time" stratégák számára kötelező, de a kevésbé fanatikusok számára is jó szórakozást jelenthet. Nekem a fent említett hibák kicsit túl sokat jelentettek, de még így is igen jó szórakozást jelentett a program. Ha némi animációt is készítettek volna a küldtetések közé és az elején lehettett volna választani a két oldal közül, akkor abszolút № 1 lehett volna nálam is. Így azonban csak egy vetélytárs született, nem pedig egy trónfosztó. Ebben a stílusban én még mindig a jó öreg Dune II. mellett maradok.

Caris

opcionális jelleggel. Minden egységnek és épületnek van egy bizonyos „látótávolsága". Az ezen kívül eső ellenséges egységek teljes „sötétségben" vannak. Kicsit szokatlan, de kétségkívül valószerűbb, mintha kilométerekről látnánk mindenkit.

Érdekesség a domborzat kihasználása a programban, a dombos ill. erdős terepen az akadályok által takart ellenséges egységeket nem látjuk. Seregeink hegynek felfelé jóval lassabban vonulnak mint sík terepen. Ha a Freedom Guard-dal játszunk, akkor épületeinket „összecsomagolhatjuk" és odébbszállíthatjuk, ha esetleg kiderülne, hogy sikerült a kórházat a frontvonalra felépíteni.

Más vélemény

Egy játék megítélésében nagyon fontos szerepet játszik az, hogy mennyire könnyen lehet vele megbarátkozni, értem ezalatt elsősorban a kezelhetőséget és a küllemet. A Dark Reign esetében egyikkel sincs komolyabb gond : Az irányításba kb. 5 perc alatt bele lehet rázódni, a grafika pedig meglepően szép. Az egységek pofásak, jól mozognak a terepen, és az épületekre sem lehet panaszunk. Rendkívül jó ötlet, hogy előre be lehet állítani azt, hogy miből mennyit gyártsunk, így nem kell a harc káoszában az utánpótlásról gondoskodnunk. Ostoba dolog volt viszont azt elkövetni, hogy mindegyik küldetésnél eldönthetjük, hogy melyik oldalon harcolunk. Összeségében a játék jó, de mégis hiányzik valami belőle ahhoz hogy kenterbe verje az összes hasonló témájú alkotást. Nem hinném, hogy küldetéslemez fog megjelenni hozzá a közeljövőben..

Iwo



Az eddigi újdonságok után a – szerintem – legnagyobb újítás a különféle szabotőr egységek használata. A C&C-ben volt ugyebár a mérnök, akivel az ellenséges épületeket lehet (lehetett volna, sokkal egyszerűbb szétlőni őket) elfoglalni. A Dark Reign-ben azonban igen mókás dolgokat lehet elérni. Egy egység átalakulhat (morphing) tereptárggyá, vagy egy másik ellenséges egységgé (!). Ilyenkor nincs is más dolgunk, felderíthetjük a környéket nyugodtan, nem fognak illetéktelenek ránk lövöldözni. (A legjobb poén az, amikor egy Sniper egység szikla képében írtja az ellenséget.). Ha egy Infiltratorral belopózunk az ellenség bázisára, remek ipari kémkedésre nyílik alkalmunk: lophatunk épületek illetve egységek előállításához szükséges információt is. A Saboteur egység segítségével az ellenség épületeiben okozhatunk kisebb-nagyobb károkat. Van olyan egyésgünk ami nagyon erős páncélt tud maga köré növeszteni, így igen nehéz lesz elpusztítani. A legjobb képessége egyébként a Tachion Tanknak van: a japán ősöktől származó vezető maximális sebességgel berohan az ellenség táborának közepére, megpróbálja minél több egység figyelmét magára vonni, majd gonosz kacajjal nyomja meg a kis piros gombot, amin a „self-dectruct" felirat szerepel. A többit mindenki elképzelheti magának.

Az előbb már említettem, hogy létezik kórház, ahol a sérült gyalogosokat pofozhatjuk helyre. A motorizált egységek kijavításához pedig a szerelőműhely szükséges. Vihetünk magunkkal szerelőket és orvosokat is, ilyenkor a helyínen végrehajtható a gyógyítás/javítás, de velem már többször előfordult, hogy a hatalmas ütközet után egyetlen túlélő orvost sem sikerült találnom (elég veszélyes foglalkozás lehet, figyelembe véve azt, hogy még fegyvert sem adnak a kezébe).

Néhány épület továbbfejleszthető, ekkor nő a pajzsa, valamint erősebb egységeket képes előállítani.

A játék természetesen a már jól ismert Dune II – Warcraft – C&C sablonra épül: Építsünk bázist, építsünk különféle épületeket, gyűjtsünk rengeteg nyersanyagot, gyársunk minél több tankot (lovagot/ogrét) és söpörjük el az ellenséget a föld színéről. A Dark Reign-ben kétfajta nyersanyag van, az egyik a víz, ebből kapjuk a pénzt, a másik a taelon amire az erőműveknek van szükségük az áramtermeléshez. Mint minden ilyen játékban a pályák elején a túlélésért küzdünk, ez a legnehezebb. Mikor van már elég egységünk és meg tudjuk védeni magunkat, akkor elkezdődhet a nagyüzemi termelés, majd mikor már fölényben érzzük magunkat, megindulhat az offenzíva.

Természetesen lehet játszani hálózatban is és a kreatív emberek újabb pályákat tervezhetnek a mellékelt pályaszerkesztő segítségével.

Értékelés 82

Activision
Minimum: P90, 16 Mb RAM
Extrák: multiplayer, magyar nyelvű kézikönyv
Demo a ZED 1998/1 CD-n

Microprose

7th Legion

A hetedik te magad légy!



„A több évszázados túlnépesedés és a felelőtlen túlfogyasztás a Föld ökológiai rendszerét az összeomlás szélére sodorta. A radikális, pánik-szülte születés- és üzemanyagfogyasztás-szabályozás túl későn jött ahhoz, hogy megállítsa a romlást és a légszennyeződést, amely lassacskán megfojtotta a bolygót. A tudósok azt jósolták, hogy néhány évtizeden belül tömeges éhezés és járványok sújtják majd az egész világot. A kormányok és nemzetközi szervezetek elkeseredett lépésre szánták el magukat: felállították a Bolygókiürítési Programot (BKP), amely lehetővé tette, hogy a Föld lakói biztonságba kerüljenek a csillagközi kolóniákon.

Pár évvel később azonban, ahogy az indulás ideje egyre jobban közeledett, nyilvánvalóvá vált, hogy a Föld összes lakóját képtelenség elszállítani a rendelkezésre álló hajókon. Kitaláltak egy sorshúzásos rendszert, de hamarosan kiderült, hogy csak a társadalom legkiváltságosabb rétegei vehetik igénybe az űrhajókat.

Pánik és káosz tört ki, ahogy a hajók indulásra készültek. Ezek próbáltak erőszakkal feljutni a távozófélben lévő űrjárművekre, de visszaverte, vagy legyilkolta őket a BKP katonai kísérete. Végül a hajók terv szerint felszálltak, kimentve kiváltságos szállítmányukat a haldokló bolygóról. És pusztulásra szánt milliárdokat hagytak maguk mögött...

Többszáz év múlva...

A BKP munkájának, valamint az éhségnek és járványoknak köszönhetően jelentősen megkönnyebbült Föld lassan gyógyulni kezdett. Akik túlélték a „kiürítés" utáni időszakot, végül hét Légióra bomlottak, amelyek mind a bolygó és szegényes nyersanyagkészlete feletti politikai és katonai hatalomra áhítoztak. Ahogy a kommunikáció széttöredelődött, és a feljegyzések írását fontosabb, a túlélést célzó teendők szorították háttérbe, a BKP és résztvevői mítoszok és legendák ködébe vesztek.

A legismertebb legenda a Visszatérést jósolja, azt a háborút, amikor a Kiválasztottak visszatérnek a Földre, hogy maguknak követeljék a bolygót. A Visszatérést, mondja a jóslat, 3 jel fogja megelőzni.

Az első jel egy napig és egy éjszakáig tartó folyamatos napfény. A második egy nap és egy éjszaka tartó sötétség. A harmadik, utolsó jel egy tűzeső.

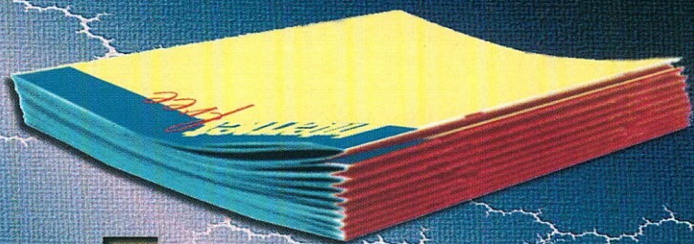
Megjelent az első jel. A Hét Légió embereinek most félre kell tenniük nézeteltéréseiket, és össze kell fogniuk, hogy megvédjék a Földet a legendás ellenségtől, akit mindannyian a leginkább félnek – a Kiválasztottaktól... Irányításod alatt áll a legerősebb, a Hetedik Légió."

Ezzel a sztorival indul a Microprose új játéka, a 7th Legion. A fentiek szerint egy hatalmas hadsereg élén kell megmentenünk a bolygónkat egy mesebeli ellenségtől, következésképpen egy stratégiai játékkal van dolgunk. S a kor divatjának megfelelően mi más lehetne, mint egy real-time arcade-stratégia keverék? Valószínűleg annak idején a Westwoodnak fogalma sem volt róla, mekkorát is alkotnak a Dune 2-vel...

A játék indítása után az introhoz, majd egy nagyon érdekes és egyéni, mindazonáltal roppant kellemes designú főmenühöz







lesz szerencsénk. Túl sok lehetőségünk úgysincs, kezdjünk talán egy új játékba. Itt rögtön eldönthetjük, hogy tényleg a 7. Légiót akarjuk irányítani, vagy szívesebben vezetnénk a partraszálló sereget, a Kiválasztottakat. Az épületek és a gyalogos egységek közösek, különbség a tankokban és a sétálgató harci gépek terén van. A tankoknál nem nagy a differencia, a Légiónak eggyel több van, mondjuk az az egy (Faith Hammer) a kézikönyv szerint bármilyen más egységet agyoncsap párbajban. A lépegetők kicsit eltérő stílusúak, de izom terén nincs igazán jelentős eltérés, mindenkinek az ízlésére van bízva, melyik oldal szimpatikusabb. A gyalogos egységek közül kiemelendő a Pap (Priest), ő tudja gyógyítani az egységeinket, valamint egyéb varázslatokra is képes Hadikártyák (Battle Cards) segítségével. Hát nem jópofa, ahogy becsempészik a high-tech környezetbe a mágiát? Megjegyzendő, hogy a varázsláshoz



nem kell feltétlen pap, de mivel ő a rákasztott varázslatot csak következő támadásával süti el, mi azzal egyidőben varázsolhatunk valami mást is.

Ennyi szöveg után tényleg elkezdhetünk játszani. Első küldetésünk egy bázis építése, az ellenséges bázis lerombolása, valamint a túlélés, más szóval ismerkedés a játékkal. A szokásos axonometrikus képet kapjuk, valószínűleg nem kell bemutatni. Szinte minden

Első látásra egy szó panasz sem lehet a játékra. Remek grafika, remek hangok, remek design, remek játékmenet. Minden remek, minden megfelel az elvárásoknak. Kicsit talán túlzottan is... Akármilyen ügyesen is van megcsinálva ez a játék, már a nagyon sokadik bőr, lényegében ugyanarról a rókáról. Talán, ha megszállott rajongója lennék a stílusnak, akkor másképp vélekednék, de számomra kezd már unalmassá válni ez a dömping (valahol hallottam nagyon dicsérni a Total Annihilationt, nos, arról ugyanez a véleményem). Nem tudom elképzelni, hogy semmi igazi újítást ne lehetne vinni ezekbe a gamékba... No jó, a design az nagyon tetszett, ezt el kell ismernem, de azért egy játékban mégiscsak a játékmenet a lényeg, nem?

misszió folyamán első feladataink közé tartozik egy bázis építése. Ehhez rendelkezésünkre áll egy MBU (Mobile Base Unit), belőle lesz a bázis, csak ki kell jelölnünk a helyét. Ha a bázis megvan, ikonja megjelenik az alsó sorban, és rákattintva megtudhatjuk, mi az, amit a bázis „építeni tud". Ez kezdetben csak egy erőmű lesz, utána már egy barakkra is futja. A barakk „építhet" mindenféle katonákat (kezdetben egy gyalogost és egy lovast), és innen már megy minden, mint a karikacsapás, úgy gondoljuk, szükségtelen tovább részletezni.

Hogy izgalmasabb legyen a dolog, ha jól végezzük a dolgunkat, magasabb rangra emelkedhetünk (ugyanez áll katonáinkra is). Magasabb rangban több erőforrás áll rendelkezésünkre (katonáink pedig magasabb rangban gyorsabbak, nagyobbat sebeznek, és jobban bírják a strapát).

Természetesen lehet többen is játszani egymás ellen, vagy akár a multiplayer pályákat is játszhatjuk számítógép ellen. Röviden ennyit a játékról.

Más vélemény

Manapság minden játékgyártó cég megpróbálkozik egy saját Command & Conquer klón elkészítésével. A Microprose sem kivétel ez alól, íme itt van legújabb játékuk, ami a 7th Legion névre hallgat. Már első látásra sem voltam túlságosan oda a programért, a remek techno-soundtrackon kívül nem sok mindent találtam benne ami túlzottan megfogott volna. A borzasztóan akadozó scroll-ról először azt gondoltam, hogy a ma már elavult 120-as Pentiumom hibája, de mint utóbb kiderült, gyorsabb gépen sem sokkal folyamatosabb az egész. A grafika ugyan nagyfelbontású, de kis jóindulattal sem nevezném szépnek. A kezelés is igen kaotikus, nem nagyon tudom, hogy éppen mit csinálnak az egységeim. Az ellenség katonái csak jönnek-jönnek és lassan lemészárolják az összes emberemet és lerombolják az épületeimet. (Persze az is lehet, hogy én vagyok nagy antistratéga.) Az azonban megnyugtat, hogy egy (egyébként stratégiai játék rajongó) ismerősömnek is hasonló volt a véleménye mint nekem. Nem mondom, bizonyára lesznek olyanok akik sok kellemes percet fognak eltölteni a 7th Legion-nel, de kétlem, hogy nagyon sokan lennének. Ha már ennél a stílusnál maradunk, a Dark Reign sokkal jobban sikerült darab, inkább azzal próbálkozzatok. A 7th Legion nem más, mint a már sikeres elődökből összelopkodott valami, ami ennek ellenére nem is sikerült túl meggyőzően. Megnézni érdemes, de csak óvatosan és messziről.

Caris





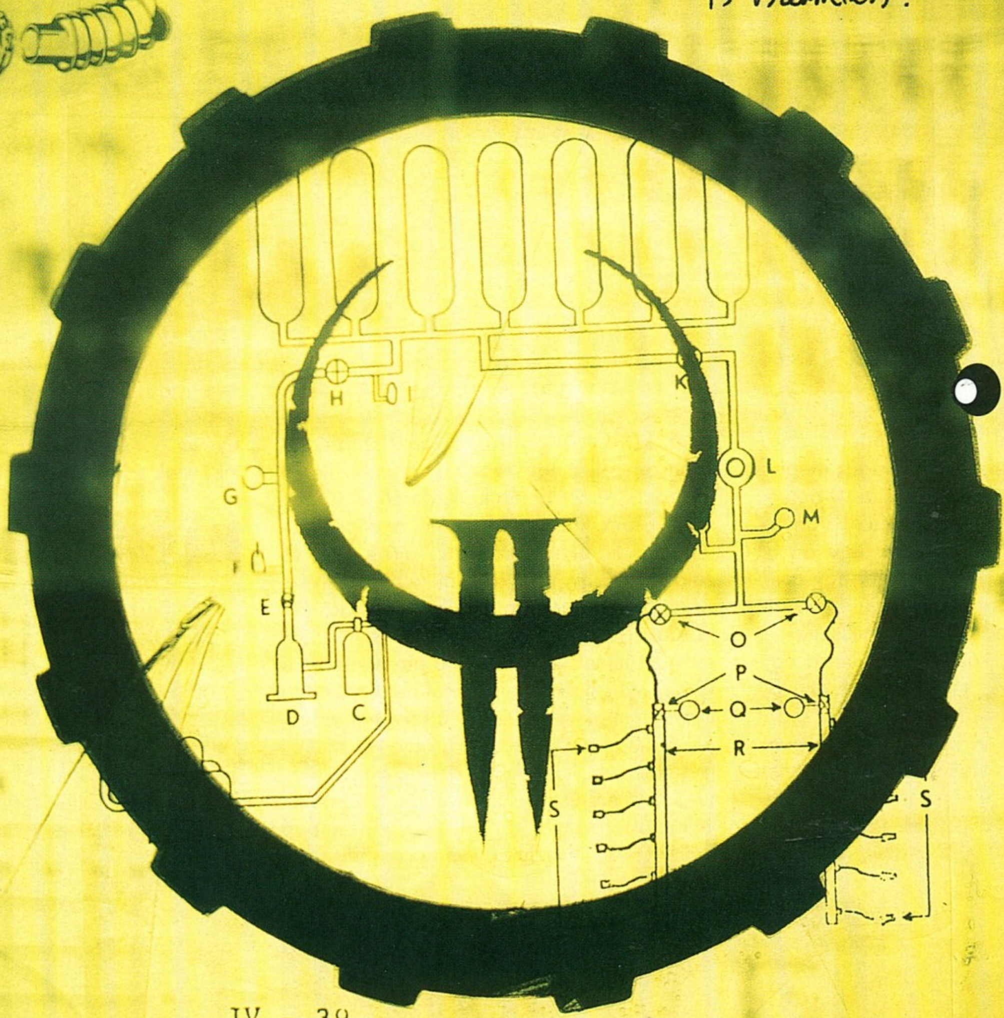
Értékelés 73

Microprose
Minimum: P100, 16 Mb RAM
Extra: multiplayer 2-6, Internet

Let's Quake again!

18:03 Gr[illegible] images of [illegible] have [illegible] filling m[illegible] sleep at nigh[illegible]. Th[illegible] [illegible]tallic spines j[illegible] [illegible]wardly [illegible] muscle, skin and connecti[illegible] tissue, masks of human facial skin smeared and bonded to their cyber-alloy heads, crude but powerful weapons jammed into oozing, gaping sockets. Thank God the endless sleep ahead is dreamless.

17:05 It's either us or them this time. We lose, and we all end up bratwurst on the grill of some [illegible] [illegible]ganized carnivore [illegible] the terran Co[illegible] of Man can [illegible] [illegible]lding the cities [illegible] Olympus, even Earth. [illegible] kn[illegible] — they might even [illegible] the old interpla[illegible] football league [illegible] ag[illegible]. God, I miss Mon[illegible] football.



QUAKE II







Blue Byte



Incubation

Battle Isle – egy kicsit másképp

Az Incubation ugyan a Battle Isle univerzumában játszódik, de köze sincs az eddig megismert hatszöges felépítéshez. Nem tankokat és ágyúkat kell irányítanunk, hanem egy meglehetősen kezdő kommandós csoportot, amely a kezünk alatt válik vérbeli profik gyülekezetévé.

A kerettörténet szerint a háborúk befejeztével (Battle Isle 3) béke honol a Chronos-on, és megindul a külső világok meghódítása. Egy ilyen frissen szerzett bolygó lesz a játék helyszínéül szolgáló planéta, ahol a telepesek létrehoznak egy bázist Scay-Hallwa néven. A bázis köré egy energiafalat építettek, hogy a bolygó őslakói, a Scay'Ger-ek nyugodtan fejlődhessenek a maguk útján, és a két faj ne zavarja egymást. Ám sajna Murphy törvénye szerint, ami elromolhat, az el is romlik, így ez a gát sem lesz örökéletű. A katasztrófa bekövetkeztével a bolygó őslakói megfertőződnek egy emberi -ámde emberekre teljességgel ártalmatlan- vírussal, minek hatására vérengző fenevadakká változnak át. Az eddig békés Scay'Ger-eknek ezekután már csak egyetlen céljuk lesz, a telepesek kiirtása. A Chronos-on ezt persze nem nézik tétlenül és kommandósokat küldenek a bajba jutottak megsegítésére. A katonák elsődleges feladata a túlélők kimenekítése, azaz a kolónia evakuálása lesz.

Már a kerettörténet sem szokványos, hát még a játék megvalósítása. Minden teljesen 3D, SVGA grafika, 65 000 színben. A program teljes egészében a város területén játszódik, erről a játék kezdetén egy igen szép képet kaphatunk. Ezen a képen különböző köröket láthatunk, piros, kék és zöld színekben. Ezek a körök jelzik a helyszíneket amelyeket szép sorjában meglátogathatunk. Természetesen minden szín mást és mást jelent, így például a piros mindig a következő pályát jelöli. Ebből nem csak egy lehet, mert néhány helyen a történet elágazik, majd néhány küldetés után a két szál újra találkozik. A kék körök azok a helyszínek, ahol felszerelést vásárolhatunk, a zöldeket választva pedig a történethez kapcsolódó animációkat élvezhetjük végig.



Kommandós-csapatunk kezdetben mindössze három főből áll, meglehetősen kezdetleges fegyverekkel felszerelve. Ahogy majd aprítjuk az ellenfeleket, kapjuk az Experience (Tapasztalati) pontokat. Ha elég XP-nk gyűlt össze, akkor a katonák ún. *Skill* pontokat kapnak, amit fegyverek és egyéb felszerelési tárgyak vásárlásánál költhetünk el. Egy fegyver vagy tárgy megvásárlásánál a megfelelő mennyiségű pénz megléte mellett az is fontos, hogy emberünk ért-e az adott eszköz használatához. Hiába nyomnánk ugyanis lézerpuskát egy olyan emberünk kezébe, akinek a legbonyolultabb fegyvere eddig egy csúzli volt, legfeljebb csak magát lőné le új szerzeményével. Összesen hat *Skill* kategória létezik, ezek sorrendben állóképesség, könnyű

Tippek

– Vigyázz az embereidre, mert a pótlásuk költséges, és ráadásul csak zöldfülűeket vehetsz föl.

– Nem érdemes túl sok skill-t pazarolni a könnyű fegyverekre.

– Az egyik emberünkkel mindenképpen érdemes várni, amíg egy lángszórót vehetünk.

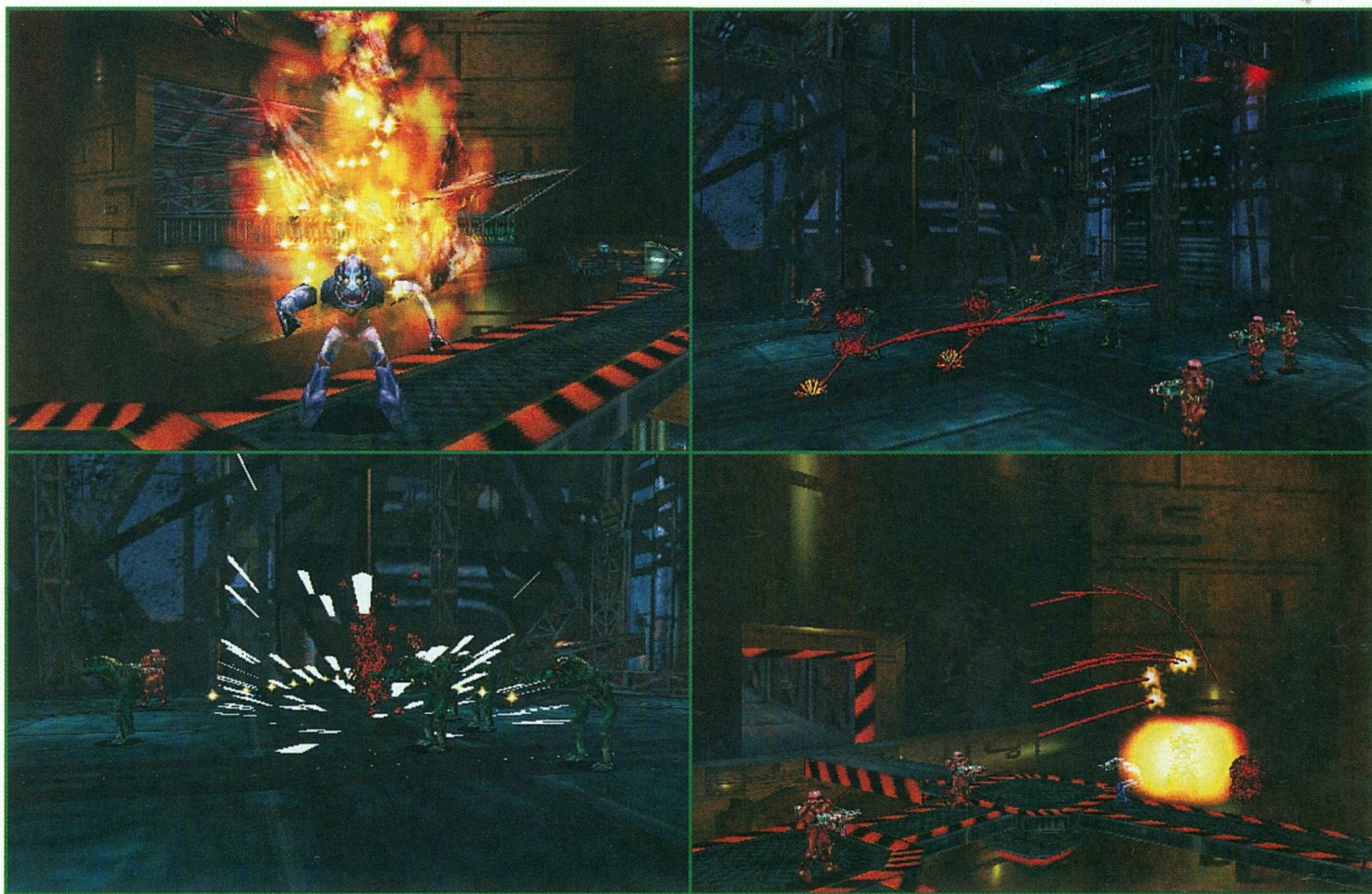
– Amit feltétlenül érdemes venni minden embernek: Servo System, Munition Pack és a végén Jetpack (Ez a legjobb poén: felugrunk valami magas placcra és a szörnyek nagy része csak bámul fölfelé, mi meg kacsavadászatot tarthatunk.)

– Az aknák még az egyébként elölről sebezhetetlen Gore'Ther-eket is könnyedén kinyírják, sőt mi több, a végső pókhoz hasonló nagy ellenfelek is igen hamar megnyekkennek tőle.

– A páncélok kopnak, tehát azért ne úgy menjünk, hogy ki a tér közepére, aztán hadd lőjenek úgyis a legjobb páncélom van. Ha sokszor eltalálnak, akkor egy idő után a páncél nem sokat fog védeni.

– Öt-hat ember bőségesen elég lesz. Ezeket még bírjuk is pénzzel.

– A ládákat semmi esetre se hagyd figyelmen kívül, mert ezekben pénzt lehet találni. Néha még inplant-ok is vannak bennük, amivel a Skill-jeinket lehet növelni.



fegyverek, nehéz fegyverek, technikai jártasság, gyógyítási és vezetői képesség.

A játék során tíz ellenféltípussal akaszthatjuk össze a bajszunkat. Ezek közös jellemvonása, hogy nem sokat taktikáznak, mindig nekiesnek a legközelebbi emberünknek, és ütik amíg tudják. Ebből következően sohasem keresnek fedezéket, nem kerülik ki az aknákat, egyszóval mellőzik mindazt, amit általában gondolkodásnak szoktunk nevezni. Természetesen Multiplayer opció is került a programba. Egyszerre négy ember játszhat akár egy gépen is, de persze mindezt megtehetjük mindenféle hálózat felhasználásával is. Ilyenkor a játékosok egymás után lépnek, ami egy kicsit lelassítja játékmenetet.

A programról röviden annyi a véleményem, hogy szuper. A grafika nagyon jó lett, de ami az egészet feldobja, hogy a nézetek eszméletlenül jól vannak megoldva. Szinte bárhonnan nézhetjük az akciót, még embereink sisakjából is, és ezek a speciális nézetek nem csak szemlélődésre, hanem játékra is szolgálnak. A grafikával kapcsolatosan itt is igazolódott az a felfogásom, hogy a jó játékhoz nem sok poligon kell, hanem jó textúrák. Az emberek alig néhány vonalból állnak, a textúrák segítségével viszont nagyon szépek lettek. A másik, ami nagyon jól lett eltalálva, az a mozgás. Teljesen élethű, és amíg az egyik emberünkkel mozgunk a többiek is nézelődnek, forgolódnak, egyszóval tényleg olyan, mintha ott lennénk és nem csak sakk-bábukat tologatnánk egy táblán. Ráadásul úgy ömlengek itt a grafikáról, hogy nem is láttam a 3Dfx-es verziót (nem akart elindulni valamiért), pedig akik látták, azt mondják, hogy ahhoz képest az eredeti verzió bakfitty.

A hanghatások és a zene is elnyerték tetszésemet. Nagyon jól passzoltak a játékhoz.

De amiben magasan a legjobb a program, az a játszhatóság. Néhol kell pár percet szánni rá amíg megérti az ember, de mivel nem kerget a tatár, erre bőven van időnk. Persze azért messze nem kell hónapokig tanulni a kezelést, mire az első élvezetes játékot lejátszhatjuk.

A hálózati játékot én kipróbáltam, de már két emberrel is elég vontatott volt a játékmenet (el tudom képzelni, milyen lenne néggyel). Mindezért persze kárpótol az az élvezet, hogy Pellus bácsit beledöngölhettem a földbe (Igaz, hogy eközben ezt ő kétszer tette meg velem, de kicsire nem adunk).

Bátran merem ajánlani mindenkinek, aki szereti az agyát is használni játék közben, tudniillik néha hosszú percekig kell gondolkodni, hogy mi is legyen a következő lépésünk.

Pelace

Más vélemény

Nekem nagyon megnyerte a tetszésemet az Incubation. Végre egy körökre osztott stratégia, ami nem *** General, méghozzá a Battle Isle alkotóitól. Ráadásul a kiváló Laser Squad klónja! Ennél több nem is kell a boldogsághoz. Hibája talán az, hogy a grafikát kivéve nem nagyon fejlődött a Laser Squad-hoz képest (bár a kameramozgások nagyon dögösek).

Elég zavaró, hogy az alkotók nem írtak különösebb mesterséges intelligenciát a szörnyeknek, mindig csak jönnek felénk, problémát a számukkal okoznak.

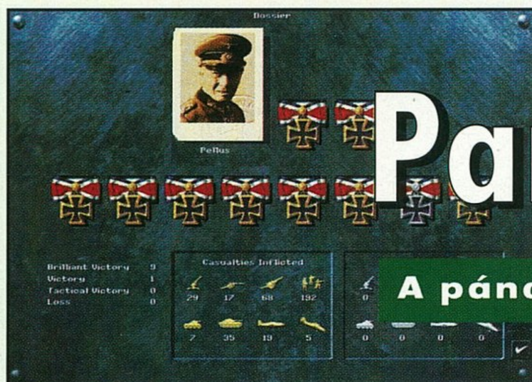
ender

Értékelés 90

Blue Byte
Minimum: P90, 16 Mb RAM
Extrák: 3Dfx, multiplayer

Mindscape

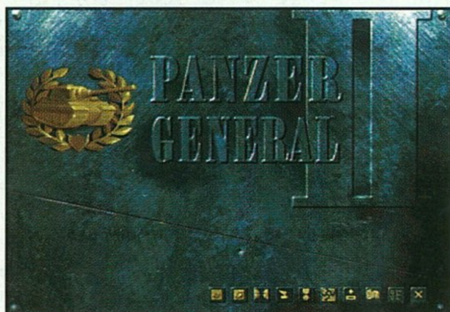
Panzer General 2



A páncélos tábornok újra meghódítja a világot

aPanzer General-t lehet szeretni és lehet nem szeretni – de azt hiszem senki sem tagadja, hogy ez a program a Battle Isle-lal egyetemben új játéktípust teremtett a maga idejében! Sok program készült ebben a stílusban, de csak most került sor a Panzer General grafikai felújítására – bár itt jóval többről van szó, mint a PG egyszerű újrarajzolásáról! Számos új funkció is bekerült a játékba, amik az egyszerű irányítás mellett némileg összetettebbé tették a játékot. De haladjunk csak szépen sorjában...

A PG2-ben öt kampány közül választhatunk: a „Blitzkrieg" és a „Defending the Reich" a németekkel, a „Crusade in the West" az angolokkal és az amerikaiakkal, az „Onward to Berlin" pedig az oroszokkal





játszható. Ezenkívül még számos epizód – fontos vagy érdekes csaták a II. világháborúból – is kiválasztható. Minden esetben állíthatjuk a szembenálló felek rendelkezésére álló presztízst (ez lényegében az utánpótlást határozza meg) is százalékos formában. Tapasztalataim szerint ezt érdemes kissé magasabbra tenni, mint az alapbeállítás (100%), mert a játék nem lesz lényegesen nehezebb, viszont jóval több presztízspontot kapunk mi is!

Az első részhez képest számos újítás is megjelent a második részben:

Legfontosabbnak (a grafikai újjászületésen kívül) az egységekhez rendelt vezetők (hősök) tulajdonságait tekintem. Ez annyit jelent, hogy ha ilyen vezetője van a katonáknak, akkor az ő tulajdonságaival rendelkezik az egység. Legtöbbször a támadó és/vagy védekezőképesség nő, de vannak egészen különleges hatások is (például az egység beásottsága nem csökken a támadások hatására, vagy a repülő bármilyen (!) időben képes támadni, esetleg biztosan elsőnek támad stb.).

Szintén fontos, hogy speciális helyzetekben, ha egységeink elsöprő erővel támadnak (overrun attack) és megsemmisítik az ellenfelet, akkor még további támadásokra is lehetőségük van! Egyébként is teljesen szét lett választva a támadás és a mozgás funkció, vagyis nyugodtan elengedhetjük az egységeket támadás után, később is lehetőségünk lesz még mozgatni őket (mondjuk az ágyúkat csak akkor mozgatjuk, ha a páncélos frontvonal már felállt a megfelelő pozícióba).

Nem szabad elfelejteni a többjátékos opciót és a térképkészítőt sem! Mostantól úgy dolgozzuk át a pályákat és irtjuk egymást rajtuk, ahogy akarjuk!

Komoly nehezítésnek érzem, hogy most már olyan városokba is lehet egységeket tenni, ami mellett áll ellenséges egység – vagyis mostantól teljesen körbe kell állni a lehetséges kirakóhelyeket!

Mostantól már nem nézhetjük meg egy pillanatra sem az ellenség felállását! MINDIG csak az egységeink látótávolságában álló ellenfelek látszanak! Ugyebár nehéz volt megállni a korábbi verzióban, hogy ne kapcsoljuk ki egy pillanatra a látáskorlátozást! Nos, mostantól leszünk kedvesek nem csalni...

Más vélemény

Megvallom őszintén, a körökre osztott stratégiák nagy híve vagyok, és a Panzer General-t ezen játékok (egyik) alapművének tekintem. Ezek után nem meglepő, hogy meglehetősen magas mércét állítottam a folytatás elé. De a PG2 magasan vitte a lécet. A grafika kitűnő, a zene fergetegesen jól el lett találva (engem legalábbis teljesen elvarázsolt). De mindezek eltörpülnek a program játszhatósága mellett. Bár találtam benne egy-két dolgot, minek hatására a homlokom közepére szaladt a szemöldököm a csodálkozástól (pl. hogy a repülők addig maradnak a levegőben, ameddig akarnak), de a játék élvezhetőségén ezek mit sem rontanak.

Pelace



Aki korábban már hajlandó volt fáradt szemét az én cikkeim olvasásával még tovább fárasztani, az tudhatja, hogy elég vegyes érzésekkel fogadtam a különféle Panzer General utánérzéseket. A Fantasy General-t például kitörő örömmel, az Allied General-t kissé mérsékeltebb lelkesedéssel, a Star General-t pedig elborzadva. Ráadásul általában nem sokra tartom az átdolgozott (sokszor „gold"-nak nevezett) változatokat, mert általában nem nyújtanak eleget az eredetihez képest - legalábbis nem annyit, hogy még egyszer megvegye őket az ember! Nos, ebben az esetben kénytelen vagyok átértékelni korábbi véleményemet: a Panzer General 2. része pontosan a megfelelő helyeken tartalmaz változtatásokat, hogy egy kiváló játékot még szuperebbé tegyen! Az irányítás talán még egyszerűbb lett, amellett, hogy a játék komplexitása és lehetőségei bővültek.

A korlátozott hely miatt a továbbiakban már csak néhány tippet (és persze az összefoglaló véleményemet) osztom meg veletek:

Már említettem, hogy érdemes kissé „nehezíteni" a játékot azzal, hogy a presztízst feljebb állítjuk, mint az alapbeállítás. Azért tettem idézőjelbe a nehezítést, mert személyes tapasztalataim szerint így jóval könnyebb a játék! Most 200-as százalékszorzóval megyek és Norvégiában már egész komoly kis csapatom van! Azt is érdemes megemlítenem, hogy a magunkkal vihető csapatok (az ún. core unit-ok) számát semmi sem korlátozza, így ha a játék elején jók vagyunk és sok presztízst szerzünk, a későbbiekben egyre könnyebb dolgunk lesz!

Továbbra is igaz, hogy a páncélosok és a repülők jelentik majd csapataink ékét, de érdemes nem elfelejtkezni a tüzérségről (4-5 egység) és a gyalogosokról (5-8 egység) sem! Ez utóbbiaknál inkább a pionírokat (vagy a hasonlóan erős egységeket) részesítsük előnyben! Például a városokban beásott gyalogosok ellen ezek lesznek az ideálisak... A látás korlátozottsága miatt egy-két felderítőegység is hasznos lehet!

Viszonylag kevés hasznát vettem a légvédelmi egységeknek (ez ellenfél szinte mindig kikerülte őket és mivel a repülők némileg gyorsabban mozognak, mint a földiek, utolérni szinte lehetetlen volt őket). Szintén nem nagyon használtam az antitank egységeket...

Az időjárás teljesen véletlen! Tehát, ha a következő körben mindenáron támadnunk kell levegőből, akkor mentsünk a kör végén és próbálkozzunk addig, amíg az időjárás megfelelő lesz!

Ha az ellenfél légvédelme már elpusztult, akkor érdemes használni az ejtőernyősöket szállító gépeket is (egyébként saját repülőtereinkről indíthatunk ilyeneket). Bevallom én nem nagyon használtam őket, de Mocsy mester meggyőzött, hogy nagyon hatékonyak...

A vadászrepülőket is használhatjuk nagyon beásott egységek „kijjebb kotrására"! Ezenkívül felderítésre és teljesen legyengült ellenfelek kiirtására is remekül használhatók - mindezt persze csak azután, miután az ellenfél vadászai már nem jelentenek veszélyt bombázóinkra!

Ne felejtsük el, hogy azok a gyenge ellenséges egységek, amelyek elszaladnak, egy kör múlva teljesen feltöltve fognak visszatérni! Ha már nem tudjuk kiirtani őket, akkor legalább álljunk melléjük, hogy ne tölthesse fel őket az ellenfél (például erre is jó egy repülő - akár olyan is, amely már támadott az adott körben)!

Nagyobb pályákon figyeljünk az egységek üzemanyag- és lőszerkészletére is! Ez triviálisnak tűnik, de néha igen kellemetlen lehet, ha pont a briliáns győzelem küszöbén döglenek le tankjaink, vagy fogy ki a lőszer az ágyúkból! A motorizált gyalogosok sem fognak leszállni a teherautóról, ha abból kifogy a benzin (a kis kényelmesek!) - ekkor bizony ők is álldogálnak!

A terepviszonyok nagyon fontosak! Egy jól beásott ellenséges gyalogos az erdőben, akit éppen a folyóból kikászálódó tankjainkkal támadunk elég kemény veszteségeket okozhat! Általában igaz, hogy a gyalogosok a nehezebb terepen, míg a tankok a nyílt mezőkön erősek...

Mint az összes ilyen stílusú játéknál, itt sem lehet ellenséges egység mellett csak úgy elosonni! Ilyen esetekben csak egy mezőnyi mozgás engedélyezett - vagyis ha egységeinkkel csak minden második mezőre állunk, akkor is lezárhatunk egy területet (legalábbis egy körig!). Ugyanezt a lehetőséget kihasználva érdemes az ellenfél repülőit bezárni (három oldalról körülvenni), ha mondjuk az időjárás miatt nem lehet megtámadni, de nem szeretnénk ha eltűnne...

A stratégiai városok SOSEM üresek (vagyis ne szaladjunk ész nélkül előre ilyenek közelében), sőt ilyen helyeken egy-két tüzérségre is számíthatunk. Az ellenséges légelhárítás általában a repülőterek közelében koncentrálódik (mint ez közismert - ugye?).

Most már kezdek kifutni a helyből, így csak röviden a véleményem: a Panzer General 2 szerintem a legjobb stratégiák egyike, ami valaha PC-n megjelent. A hangjai nem különösebben kiemelkedők, de a grafikája nagyon szép, a játszhatósága pedig egyszerűen szuper! Arra sem lehet panaszkodni, hogy túl könnyű lenne - azokat akik most ismerkednek a játékkal bizony meg fogja izzasztani! Én mindenképpen ajánlani tudom csak mindenkinek - már aki hajlandó gondolkodni is a számítógépe mellett!

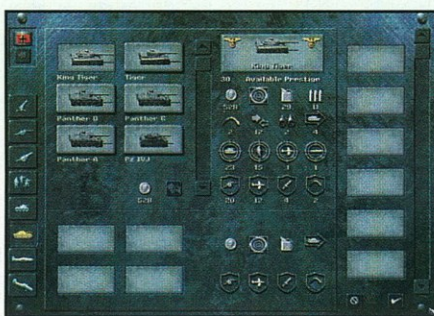
Pellus

A PG2-ben a repülőknek nem kell leszállni - vagyis korlátlan ideig a levegőben maradhatnak. Sajnos a lőszer mennyisége nem végtelen...

Még néhány apróbb változás: eltűntek a kis csata-animációk és a level bomber-ek. Mostantól nincs kétféle (normál és elit) utánpótlás sem!

Talán ezek voltak a legfontosabb változások, amik a játszhatóságot illetik! A csatatér grafikai megújulásáról már beszéltem, de a fekete-fehér híradórészletek, mint átvezető, díszítő elemek megmaradtak. Viszonylag egyszerű a hangvilág és az effektek, de ennek a játéknak ugyebár sosem ez volt a fő erőssége...





A Panzer Generalnak mindig is nagy előnye volt, hogy olyan valós történelmi eseményekre építhetett, amiről szinte mindenki tanult az iskolában. Legtöbbünket biztosan foglalkoztatott a gondolat, hogy mi lett volna, ... ha a németek nem indítanak kétfrontos háborút? ...ha legyőzik Angliát (amihez nem sok kellett)? ...ha annak a néhány kilométernek a megtétele sikerül Moszkváig? ... ha az Egyesült Államoknak egy egész Európát egyesítő német haderővel és ipari potenciállal kell szembenéznie? ...ha a németek átkelnek az Atlanti óceánon és a háború nem csak az öreg kontinensen dúl? Ezernyi ilyen kérdés merülhet fel, amire viszonylag veszélytelenül megadhatjuk a választ ennek a játéknak a segítségével - akár a németek, akár az ellenkezőjére a szövetségesek szerepében! Ez az a kihívás amire a Panzer General szólított és szólít ma is!

Értékelés 88

Mindscape
Minimum: P90, 16 Mb RAM
Extrák: multiplayer

Virgin Interactive

Tone Rebellion

Mit akartok? Hangerőt...?

A program real-time stratégia, de nem a C&C-klónok fajtájából. Hirtelen nem jut eszembe egyetlen program se, amihez igazán hasonlítana. Ha gyorsan mondanom kéne valamit, akkor a Warcraft-ot említeném, de ez a hasonlat is erősen sántít. Mindössze annyi a közös, hogy vannak munkásaink, akikkel épületeket kell építenünk, majd ezekben katonákat képeznünk, és megvédeni a munkásokat és a házakat, miközben az ellenfelet beletapossuk az agyagba. De mindezt nem emberekkel és orkokkal, hanem kis lebegő űrlényekkel.

A kerettörténetről nem sokat lehet tudni, mivel a gépkönyv e témában igencsak hallgatag. Nekem különböző információmorzsákból a következőket sikerült kihámoznom: Valamikor régen volt egy fölfordulás, minek hatására a lebegő lények űrben úszó szigete több darabra szakadt szét. A négy különböző törzs más-más szigeteken ragadt, és valamiért hosszú álomba merült. Közben a Leviathan-ok elkezdték meghódítani a szigeteket, és mikor felébredünk, már csak a mi kis területünk nem fertőzött Leviathan spórákkal. Végső célunk, hogy legyőzzünk a Leviathan-okat, a többi törzset (amit általában megtesznek helyettünk a Leviathan-ok, mire odaérünk) és újra egybeforrasszuk a sok szigetdarabkát a régi nagy szigetté. Részletesebben nézve a dolgot, ehhez először minden világon le kell győznünk a Leviathan-okat, és a tőlük szerzett varázstárgyak felhasználásával az egyes szigeteken található misztikus helyeket kell aktiválnunk. Az így begyűjtött úgynevezett Glyph-eket a központi szigeten felhasználva lerombolhatjuk az ott lévő tornyokat és ezzel végérvényesen legyőzhetjük a Leviathan-okat. Ekkor már örülhetünk, hiszen ténykedésünk nyomán a nagy sziget újra egyesül, azaz teljesítettük küldetésünket.





Az egész játék központi eleme – mint az a címből is kiderül – a Tone, vagyis a hang. Ez élteti a Floater-einket, ebből építkezünk, ebből lesz energiánk stb. A Tone-t a különböző tavacskák termelik, így azok létfontosságúak a létezésünk szempontjából (hisz a Floater-einknek ez úgy kell, mint nekünk a levegő). A játékot elveszítjük, ha nem marad egyetlen tiszta tavunk sem, mert ekkor a lényeink elpusztulnak. A tavak úgy fertőződhetnek meg, ha beléjükrepül egy spóra (ekkor a tó sötétebb színű lesz).

Tippek

Összesen három alapanyagot készíthetünk a Tone-ból a különböző épületeinkkel:

– **Structure Tone:** Ez szükséges az házak építéséhez, javításához és továbbfejlesztéséhez, de szükséges az épületek teleportálásához is.

– **Tone Crystal:** Ebből lehet energiát nyerni, vagyis ezzel kell feltöltenünk a dojo-kat (azok az épületek, ahol a különböző harcosainkat képezzük), ha azt akarjuk, hogy létrehozzák a kívánt egységeket és később fel is töltsék őket. Ezenkívül szükséges még a varázsláshoz is.

– **Magic Tone:** Amikor már lesznek varázsló Floater-eink, az ő dojo-ikba kell felhalmozni, hogy tudjanak varázsolni. Az épület-teleportáláshoz is kell (ehhez a központi épületbe kell szállítani).





Még több tipp

Nézzük milyen épületeket építhetünk:

– **Tone Spreader:** Ezek szórják szét a hangot a tavakból. Így a szóró hatáskörén belül a távolabbra merészkedhetnek a lényeink, és az így használható területekre is építhetnek. Ezt az épületfajtát nem lehet teleportálgatni.

– **Tone Solidifier, Tone Crystal Grower, Magic Tone Creator:** A fenti három alapanyag készítő helyei. Semmi alapanyagot nem igényelnek (a hangon kívül, de azt úgyis kapják). Egyszerre egyet gyártanak le, és addig nem csinálnak újat, míg az előzőt el nem viszi az egyik munkás (vagyis nem tárolnak).

– **Dojo-k:** Azok a helyek, ahol a munkásainkat, kellő alapanyag ellenében különböző harcosokká, varázstudókká képezik. Ezeket fel kell tölteni Tone Crystal-lal vagy Magic Tone-nal, ezért érdemes mellé építeni vagy teleportálni egy alapanyaggyártó épületet.



DUNCAN
A legenda megszületett!
Harcos és varázsló egy testben!

N-TEC



DREAMS

Akció



Kaland



Harc



Mágia





A fertőzött tóban hamarosan elkezd növekedni egy ún. Spawn, ami ha kifejlődik, újabb spórákat és szörnyeket képes termelni. A spórák elsődleges célpontjai mindig a tavak, de ha azt már megfertőzték, akkor körülötte a földön különböző védelmi berendezéseket hoznak létre.

Mint már említettem összesen 4 törzs van a játékban, és ezekhez kapcsolódóan 4 létezési forma. Ezek a fizikai, természetfeletti, éteri és a természeti világ. Minden tárgy mind a négy világban létezik, de a törzseknek van egy elsődleges és egy másodlagos világuk, ahol a erősebbek, mint a fennmaradó kettőben.

A program természetesen támogatja a többjátékos üzemmódot. Ez utóbbi annyiban különbözik az egyszemélyes játéktól, hogy nem kell egyeduralomra törnünk, hanem többen összefogva is legyőzhetjük a Leviathan-okat. Ekkor mindig az pusztítja el a központi szigeten a tornyokat, akinél az aktuális tudás van.

Utolsó tippek

- Ha éppen nem építkezünk, vagy csak keveset, akkor érdemes feltölteni a központi házat. Amikor majd át kell helyezni a házakat, nem árt. De ha sürgős dolgunk van, akkor erre ne pazaroljunk embereket.
- A Tone Solidifier-eket mindig helyezzük át az építkezés közelébe - ha meg is tudjuk védeni őket.
- Nem érdemes mindenhová építkezni: a meghódított szigeteken már úgysem lesz szükség az alapanyaggyártókra - egyszerűen vigyük magunkkal őket.
- Minden dojo-val harcoljunk, mert nem jó, ha csak az egyik típusú egységünknek van tapasztalata.
- Minden híd kinyitásához van elég kulcs, úgyhogy nem kell félni, hogy elfogy. A hidakat nyugodtan kinyithatjuk, azon keresztül nem támadnak a Leviathan-ok (a többi törzs igen, de ez csak Multiplayer-ben érdekes).

Más vélemény

Őszintén szólva a játék nem igazán nyerte el tetszésemet. Kezdjük talán azzal, hogy csúnya, randa és satnya. Ha ez még mindig nem elég, akkor folytatható azzal, hogy kezelése nehézkes és alig érthető. Ehhez hozzájárul az idióta történet - de ez még mindmind nem lenne gond. Tényleg. Ennyi negatívum mellett még tök jó kis játék lehetne. A baj az, hogy abszolút nem képes magával ragadni az embert. Kis bigyók mászkálnak jobbról balra a képernyőn, néha pedig másféle kis bigyók balról jobbra. Ennyi. Mászkáljanak csak, addig én megyek Monkey Island-ezni, viszlát...

APT

Valahogy ezzel a játékkal is ugyanaz a gondom, mint az eddig általam ismert egyetlen Logic Factory programmal (Ascendancy), hogy nem elég nehéz. Abban is az volt a problémám és itt is, hogy bármikor elindultam, minden nehézség nélkül nyertem (na jó, volt egy-két meleg pillanat, de az sem az igazi). Nem azt mondom, hogy baj, hogy nyerek, de azért nem árt, ha mindez egy kis megerőltetésbe és gondolkodásba kerül.

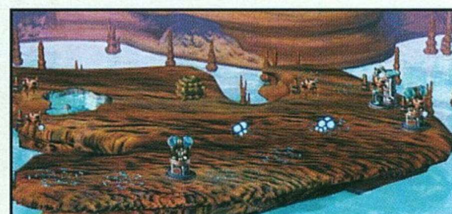
Ettől függetlenül nagyon szép a játék, egyszerűen kezelhető és minden megvan benne ahhoz, hogy igazán jó lehessen. De szerintem a fent említett okok miatt mégsem lett az. Kimondottan jól el lehet vele szórakozni, de az az érzésem nem ez lesz az év stratégiai játéka.

Még egy apró problémám volt vele, mégpedig az, hogy nem lehetett visszatölteni a játékállást. Nem azért, mert nem volt ilyen opció, hanem mert ilyenkor a program azonnal kilépett Windows-ba. Ez valószínűleg DirectX 5.0 mókája, és előfordulhat, hogy másnál nem jön elő, de én akármit csináltam (mindent újrainstalláltam legalább háromszor), a világ minden kincséért sem sikerült együttműködésre bírnom. Ezért aztán, ha leültem játszani, akkor kénytelen voltam együltő helyemben végigmenni az egészen, ami egy nagyobb pályán, már igencsak hosszú időt vett igénybe. Szívesen végigjátszottam volna a legnagyobb térképet is (sokkal több meghódítandó sziget van), de nem mertem belevágni, ki tudja hány napig kellett volna a gép előtt tábort vernem.

Mindezek ellenére nagyon jól elszórakozgattam a játékkal, és jó véleményem alakult ki róla. Aki szereti a nem túl bonyolult stratégiákat, az ne hagyja ki.

Pelace





Értékelés 69

Virgin Interactive
Minimum: P90, 16 Mb RAM
Extrák: multiplayer



ACOMP





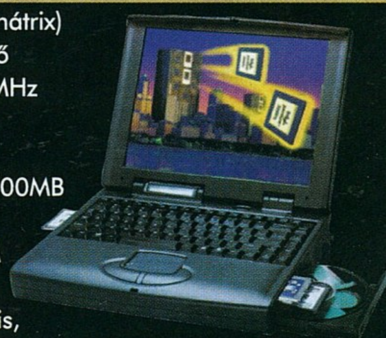
SZENZÁCIÓ!

Cégünknél megvásárolható a **VILÁG leggyorsabb és legjobb PC számítógépe**. Kizárólag a legjobb minőségű, legnagyobb teljesítményű alkatrészeket szereljük össze. A gép kiválóan alkalmas grafikai, tervező vagy bármilyen játékprogram tökéletes futtatására.
Mindezt hihetetlenül alacsony áron kínáljuk!

ACOMP PENTIUM II - 300

- ASUS P2L97 alaplap, Intel 440LX chipset
- Intel Pentium II 300MHz processzor
- 128MB SDRAM
- 6.5GB Quantum Ultra DMA merevlemez
- PANASONIC 24x sebességű AT-BUS-os CD-ROM
- SoundBlaster AWE64 hangkártya + Sony PC41 hangfalak
- Supra 57600bps Voice Fax-Modem
- Diamond Fire GL 1000 Pro 8MB grafikus kártya
- 3Dfx Voodoo chip grafikus társkártya
- 1.44MB – 3.5" floppy drive
- ATX nagytorony
- 105 gombos Windows 95 billentyűzet, Microsoft egér
- 12 + 24 hónapos garancia
- 1 év PC GURU újság előfizetést kap ajándékba

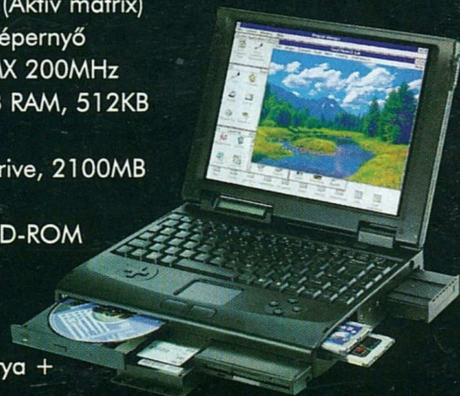
Nettó ár: 449.900 Ft



- 11.3" színes TFT (Aktív mátrix) SVGA 800x600 képernyő
- Intel Pentium MMX 166MHz processzor, 16MB RAM, 256KBCache
- 1,44MB floppy drive, 1400MB merevlemez
- 16x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster kompatibilis, 16bit-es hangkártya+Wavetable
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Docking Station csatlakozó, Infra port, beépített sztereó hangszórók. Külső monitor, nyomtató, soros port, hangfal és mikrofon csatlakozó. Bőr hordtáska. TV-OUT (kompozit video és sztereó hangkimenet)
- MS-DOS 6.22 vagy Windows 95 telepítve
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállás és üzembehelyezés!
- 12 + 24 hónap garancia
- Made in Germany

AKCIÓS ÁR!

Nettó ár: 449.900 Ft



- 12.1" színes TFT (Aktív mátrix) SVGA 800x600 képernyő
- Intel Pentium MMX 200MHz processzor, 32MB RAM, 512KB Cache
- 1,44MB floppy drive, 2100MB merevlemez
- 16x sebességű CD-ROM meghajtó
- SoundBlaster kompatibilis, 16bit-es hangkártya + Wavetable
- PCI SVGA videokártya 2MB RAM-mal
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Docking Station csatlakozó, Infra port, beépített sztereó hangszórók. Külső monitor, nyomtató, soros port, hangfal és mikrofon csatlakozó. Bőr hordtáska. TV-OUT (kompozit video és sztereó hangkimenet)
- MS-DOS 6.22 vagy Windows 95 telepítve
- Budapest területén ingyenes helyszíni kiszállás és üzembehelyezés!
- 12 + 24 hónap garancia
- Made in Germany

Nettó ár: 549.900 Ft

ACOMP PEST: 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel./Fax: 149-6165, Tel.: 140-2101
ACOMP BUDA: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 156-6790
PÓLUS CENTER: 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel/Fax:419-4091, 419-4092
ACOMP online: http://www.acomp.hu
FAXBANK: 2-333-666/1477## (Friss árjegyzékünk lekérhető)
Nyitvatartás: Hétfő-Péntek: 9.00-17.00, Szombaton: 9.00-13.00

A PÓLUSCENTERBEN a hét minden napján 10-20 óráig, Vasárnap 10-18 óráig

Az árak változtatásának jogát fenntartjuk!



EIDOS Interactive

Conquest Earth

Jönnek a Jupiter-lakók!

Október és november igazán hálás hónapoknak bizonyult a real-time stratégiák kedvelőinek, hiszen a Dark Reign és a Total Annihilation mellett ekkor jelent meg ezen cikk témája, a Conquest Earth is.

A kerettörténet szerint 1997 decemberében egy földi kutató-szatellit érte el a Jupiter felszínét, hogy a homo sapiensek jobban megismerhessék a Nagy Vöröst (nem, nem a Szovjetunióról van szó), ám a tervet nem várt események szakították meg. Kiderült ugyanis, hogy a Jupiter nem lakatlan, hanem az úgynevezett Jovianoknak ad otthont már évszázadok óta.

Ezek a kéngázt lélegző, szilíciumalapú, alakváltó képességekkel rendelkező humanoid lények először nem tudták mire vélni a bolygójukon landolt furcsa meteort, de aztán rájöttek, hogy egy másik, nem is olyan távoli civilizáció üzenetét kapták meg. Sajnos, a szatelliten volt egy aprócska földi vírus, ami a Jupiterre érve szaporodni kezdett, s kiderült, hogy halálos veszélyt jelent a Jovianok életére. Rövid idő alatt az egész Jupiter megfertőződött, és az őslakosok 85 százaléka elpusztult. Mivel a Jovianok minden földönkívüli toleranciájuk ellenére ezt a lépést egy, a Föld által küldött hadüzenetként értékelték, azonnal háborút indítottak a Kék Bolygó ellen (mellesleg ezt szemelték ki új hazájuknak). Az E.T.-utánzatok első lépése az volt, hogy kénfelhőket generáló épületeket pottyantottak az emberek bolygójára, hogy meg tudják vetni a lábukat a - számukra mérgező - oxigénben gazdag légkörrel rendelkező planétán. A kén persze meg az emberi faj szervezetére hat negatívan, szóval lett is nagy nézeteltérés, és megkezdődött a véres háború a Föld meghódításáért.

Ezek volnának tehát az előzmények, s bizonyára már mindenki kitalálta, hogy az űrlények csapatával játszva az lesz a célunk, hogy jól leigázzuk és lakhatóvá tegyük a Földet, elpusztítva annak minden lakosát, az embereket irányítva pedig azon kell fáradoznunk, hogy visszazavarjuk a Jovianokat a Jupiterre, úgy, hogy minél kevesebb ártatlan versenyző haljon meg a nagy piff-puff közepette.

S most hadd ejtsek néhány szót magáról a játékról, mert valamivel többről van itt szó, mint egyszerű klónról. Ez ugyanis tulajdonképpen egy kis X-COM-mal megfejelt Command & Conquer. Igaz, választhatjuk a már megszokott „mission" típusú játékot, ahol mindkét fajjal 30-30 küldetést szenvedhetünk végig, azonban a program felajánlja a „campaign" opciót is, ami már jóval többet ígér.



Más vélemény

Nemrégiben volt szerencsém egy hetet eltölteni a Conquest Earth társaságában és nem mondhatnám, hogy nagyon összemelegedtünk... Idétlennek találtam a történetet, tarkabarkának a grafikát, meglehetősen akadozónak és hibákkal tarkítottnak a játékmenetet és gyengének a stratégiai részt. A legfőbb problémám azonban ezzel a programmal (is) az volt, hogy igencsak mészárlás jellegűek voltak az egyes küldetések - vagyis az agyamat nem nagyon kellett használni! Ami tulajdonképpen tetszett benne, az a két ellenfél gyökeresen eltérő kultúrája és technikai lehetőségei voltak - ami egységek és épületek szintjén meg is jelent a játékban, de nem sikerült jól integrálni a játék stratégiai részébe. Azt sem tudtam igazán eldönteni, hogy Command & Conquer vagy inkább X-Com klónnal van-e dolgom! Mindenesetre mindkét csoportban ismerek sokkal jobb játékokat is, így aztán hűtlenül hátat fordítottam a Conquest Earth-nek!

Pellus

Ezzel a lehetősséggel élve először egy stratégiai képernyőt kapunk meg, ahol egy, az X-COM-ból már megszokott kicsinyített bolygó-maketten különféle műholdjaink segítségével nézhetjük meg, hogy a Föld nagyobb városaiban mi a helyzet. Innen érhetjük el a következő lehetőségeket is: új technológiák kifejlesztése és az ellenfél megismerése, egységek transzportálása és bővebb info egy városról. A szatellitek jelzik, ha valamelyik városban balhé van, s ha ilyenkor odaküldünk egy csapatot, akkor kezdődik a tényleges real-time ütésváltás.

A Jovianoknál is nagyjából ugyanezeket az opciókat kapjuk meg, de mivel na-

Az igazság az, hogy amikor először megláttam a játékot – habár nem szokásom az ilyesmi –, dobtam egy hátast. Ennyire hihetetlenül jó és magával ragadó design-t ugyanis csak nagyon ritkán lát az ember számítógépes játéknál. A szuper grafika (leszámítva az introt, mert az eléggé középszerű) és a rettenetesen jól eltalált formák majdnem tökéletesek, látszik, hogy a játék fejlesztője, a Data Design (az Eidos részlege) nagyon érti a dolgát. Azért csak majdnem, mert azért van egy-kettő bosszantóan pitiáner apróság, melyek belepiszkítanak a képbe: példa erre az introban megjelenő egy az egyben X-wing űrhajó (plágium!), vagy a Jovianok egy-két nevetségesen kinéző cucca (gondolok itt a ruhacsipesz-alakú űrkütyüre, vagy a Jovian harcosok fejére, melyet most nyilvánosan nem minősítek). Emellett a gyönyörű grafika néhol (főleg a real-time rész közben) nagyon egyhangú, és nem túl egyértelmű az, hogy melyik ikon mit is csinál (például okáért, az idegeneknél a három piros pötty jelöli a támadóalakzatokat, és a három kék pötty a védekezőket-elég könnyű összekeverni őket). A zenére ellenben egyetlen rossz szavunk sem lehet. Egy profi, ám nem túl ismert együttes, az Eat Static csinált néhány Deep Forestbe oltott acid/trance track-et a játékhoz, melyek döbbenetesen jó hangulatot teremtenek (én ugyan nem szeretem az ilyen típusú zenét, de el kell ismerni: ami jó, az jó). Szóval, a fenti negatívumok ellenére az elején még úgy



gondoltam, hogy ez lesz az év stratégiai játéka.

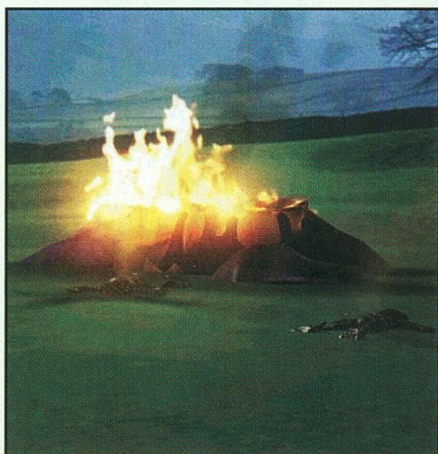
Nem lett. S hogy miért nem, arra megint csak idegesítően apró hibákat tudok felhozni, melyeket egy-két hónap plusz fejlesztéssel ki lehetett volna küszöbölni. A legzavaróbb ilyen apróságok a játékmenet hiányosságai. Nincs egyensúlyban a két fél, a Jovianokkal sokkal könnyebb játszani, mint az emberekkel. A pályák az elején nagyon könnyűek, de túl hamar válnak embertelenül nehezekké (a vége felé már akad egy-két „mission impossible"). A nehézkes kezelés is csak ront a játékon, nem is beszélve arról, hogy nagyon kevés a Jovianok cucca (az embereknek 11-féle épülete és 18-féle mozgó egysége van, míg az idegeneknél ez a két szám 8 és 5). S még egy dolog: engem személy szerint nagyon zavart a „füstlövés" (igaz, találkoztam olyan emberrel, akinek pont ez tetszett). Ja, és a legfontosabb: nagyon hiányzik a kis térkép a játékból! Természetesen vannak itt is említésre méltó pozitívumok. A négyféle végigjátszás és az idegenek átváltozása például nagyot dob a játékon (nincs annál nagyobb öröm, mint amikor az emberi hadosztállyá változott idegen hadtest szépen besétál az emberek közé, és szitává lövi a bázisukat). A sztori is elég jó és ötletes, és együtt alakul a küldetések előrehaladtával (egy megkérdőjelezhető dolog azért itt is van: a játék 1997 végére, azaz egy hónapon belülre datálja az idegenek jöttét - bár lehet, hogy ezt poénnak szánták). Ami pedig mindenképpen piros pontot érdemel, az a hihetetlenül profi, igényes és minden részletre kiterjedő szabálykönyv: Ritkán látni ennyire élvezhető és felesleges szócséplés helyett tényleges segítséget nyújtó brossúrát.

Mindent összevetve, a Conquest Earth egy nagyon jó játék. Stratégiaőrülteknek mindenképpen ajánlom, de aki most ismerkedik a műfajjal, az is próbálja ki, mert a nehezedő küldetések ellenére tanulójátéknak tökéletesen megfelel a program. Akinek van legalább 32 mega RAM-ja, annak mindenképpen érdemes beszerezni, bár 212 megát pakol a vinyóra, és még így is nagyon sokat tölt. Voltaképpen tényleg szuper a játék, csak a sok apró hülyeség idegesített fel. Nem sok hiányzott ahhoz, hogy a Total Annihilationnel egy szintre kerüljön, de azért az a második hely sem rossz...

A végére még egy kérdés: meg tudná nekem valaki mondani, hogy az idegenek miért angolul beszélnek?

Stöki





gyon különböző a két kultúra erőssége és hadviselése, gyakorlatilag teljesen más a játék, ha az emberekkel vagyunk, és megint más, ha földönkívüliekkel. Ugyanez áll a sima „mission" játékra is, szóval végül is négyféleképpen lehet végigjátszani a Conquest Earth-öt, anélkül, hogy beleunnánk. Ez azért mindenképpen pozitív. Ja, és természetesen multiplayer játékra is lehetőség nyílik, akár nyolc ember/űrlény is összemérheti a stratégiai érzékét.

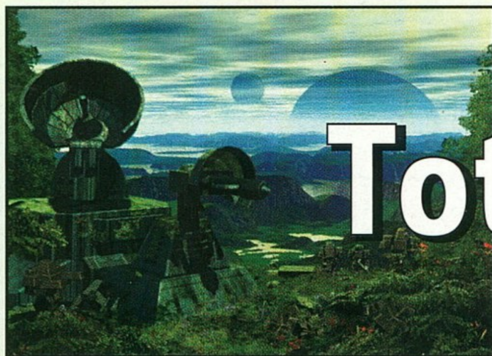
Az egységekre nem érdemes sok szót fecsérelni, mert itt is a már megszokott gyárakat és harci egységeket hozhatjuk létre. Ami viszont mindenképpen szót érdemel, az a légtisztító egység (embereknél) és a kénfelhő-generátor (Jovianoknál). Az ismeretlen vidékek felfedezése ugyanis nem automatikus, azaz ha egy egységünk belemegy a semmibe, akkor az a semmi ettől még nem fog „felfedeződni".

A Conquest Earth-ben ezt a következőképpen oldották meg a fejlesztők: A nagy semmi valójában nem más, mint (embereknél) kénfelhő, illetve (Jovianoknál) földi légkör. Mindkét fajnál külön egységek vannak arra, hogy szétoszlassák a füstöt. Ezek az egységek vegyi puskákat hordanak, melyekkel az ismeretlen részbe lőve feloszlatják a ként/levegőt, s így láthatóvá válik az ottani tájrészlet. No, hát ezért van szükség a fent említett épületekre: A kénfelhő-generátor és a légtisztító ugyanezt csinálja, csak nagyban (Egyébként csapatmozgásoknál jól kihasználhatjuk a füst adta rejtekhelyeket).

Magáról a játékról talán röviden enynyit, mert valamit azért nektek is hagyni akarok. Próbálgassátok csak ki a különféle támadó- és védekezőalakzatokat, mert igazi élmény egyenként rájönni a program apró trükkjeire. Nincs nagyobb öröm például annál, amikor felfedezi az ember, hogy a hangzatos „seek & destroy"- támadóalakzat mit is csinál, vagy hogy az idegenek alakváltó képességükkel át tudnak változtatni a külsejüket emberivé (hehe, jól lelőttük a poént)...

Értékelés 79

EIDOS Interactive
Minimum: P90, 16 Mb RAM
Extrák: multiplayer



GT Interactive

Total Annihilation

Mindenki mindenki ellen

hát itt van. Hosszas várakozás, előzetes képek és pletykák, majd a játszható demo után megérkezett ez a csoda is.

„Ááh, csak egy újabb C&C-klón!"-mondták többen is, amikor látták, hogy a gépemen éppen a tizennyolcadik küldetésnek esem neki, ki tudja már hányadszor. Tulajdonképpen igazuk van. Ez valóban egy az egyben Command & Conquer, legalábbis a játék a nagy elődje összes pozitívumát magán viseli. Igen ám, de a Total Annihilationnél olyan forradalmi újításokkal rukkoltak elő a fejlesztők, melyek mindenképpen a C&C fölé emelik a programot. Ez valószínűleg annak köszönhető, hogy a programozók (nevezzük őket nevükön: a GT Interactive nevű, megszokottan igényes játékokat szállító cég Cavedog csapatának emberei) csak a nagybetűs JÁTÉK-ra koncentráltak, és mindent e nemes célnak vetettek alá.

Ennek megfelelően senki ne számítson rafinált fordulatokkal megtűzdelt sztorira, részletes karakterjellemekre vagy apró kalandelemekre. Nem: itt csak és kizárólag a stratégiai érzék számít. Mint azt a cím (Teljes megsemmisítés) sejteni engedi, az intróban szépen előadott kerettörténet is gyakorlatilag felejthető: egy távoli galaxisban, a gépek társadalmában kitör a polgárháború, az Arm-ok és a Core-ok küzdenek a hatalomért, melynek során igencsak megfogyatkozik mindkét fél ereje, és a túlélés egyetlen esélye a másik teljes megsemmisítése marad. A bárgyú sztori ellenére azt kell, hogy mondjam, ennél a játéknál maximálisan megbocsátható ez a dramaturgiai igénytelenség. A játék során ugyanis... no de ez már nem ide tartozik.

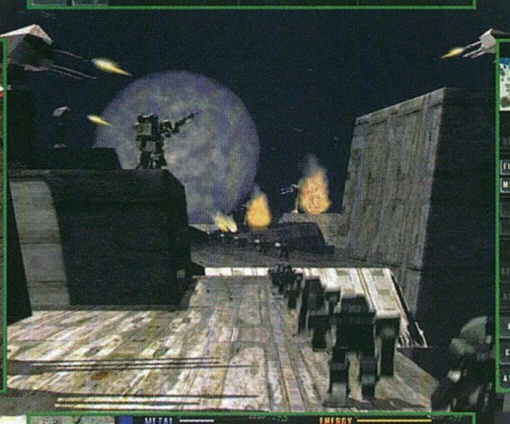
Rögtön a főmenüben meglepetés ér minket, ugyanis a két megszokott játéktípus, a sima „küldetésről küldetésre"-játék (kétszer 25 küldetéssel), és a multiplayer mellett (itt jegyezném meg, hogy akár 10-en(!!!) is játszhatunk egymás ellen) egy harmadikat is választhatunk, az úgynevezett „skirmish"-t. Ekkor 2-4 csapat játszik, melyből egy a humán player, 1-3 pedig a gép által irányított ellenfelek. Ez nagyon jó gyakorlás a multiplayer játékokra, annál is inkább, mert be lehet állítani, hogy mely csapatok lépjenek szövetségre egymással, így itt is megpróbálhatjuk megoldani azt a (multiplayernél elég gyakran előforduló) helyzetet, amikor mindenki minket üt...

A megszokott törvények, klisék persze ennél a játéknál is érvényesek: van kétféle erőforrás (fém és energia), melyeket egyensúlyban tartva minél előbb fel kell húzni a magunk kis bázisát, majd csapatokat gyártva lerohanni az ellent, mielőtt az észbe kapna. Az épületek létrehozására itt külön mozgó egységek vannak, melyek lőni nem, vagy csak minimálisan tudnak, míg a mozgó egységeket az épületek hozzák létre. Most pedig ejtenék pár szót az egységekről, mert nem semmi, amit Cavedog-ék összehoztak ebbe a játékba.

Százötven (még egyszer leírom: százötven) fajta különböző egység található a játékban (mindkét csapatnak 75), melyek közül a legfontosabb a Commander. Ő az Atyaúristen a csapatban. Őt kapjuk meg legelőször, és ő fogja felépíteni az első napelemeket és fémkitermelőket (egyébként a fémmel lesz a legtöbb bajunk, szóval érdemes arra jobban odafigyelni), és ő húzza fel az első harci és építő egységeket gyártó épületeket is. Emellett még lőni is tud, ha megsérül, lassan elkezdi megjavítani magát, valamint nála van a Disintegrator Gun, amiből csak egy van, és még nem találkoztam olyan épülettel, amelyik ne robbant volna fel egy-egy lövése hatására. Egyetlen hátránya van a Commandernek: ha meghal, veszítettünk és vége a játéknak. Aztán vannak még a KBOT-ok (Kibernetikusan Buherált Otromba Trappológépek), melyek böhöm nagy, emberforma robotok, de elég gyengék, és vannak még járművek földön, vízen, levegőben (valamint a sínek között...). Általánosságban az egységekre igaz az, hogy minél többe kerülnek, annál erősebbek, és annál lassabbak, ezért meg kell találni az ideális egyensúlyt. Ellenkező esetben könnyen előfordulhat az az eset, hogy az ellenfél táborához irányítva egy nagyobb csapatot, a gyors és gyenge egységeket sz...á (gy.k.: szitává) lövik, mire az erősek odaérnek. És itt áttérnék a csapatoknak kiadható parancsok rövid ismertetésére, mert ez az, ahol igazán nagyot alkottak a fejlesztők.











Más vélemény

Bizony, a Total Anhilation hosszú idő óta az első igazán szépre sikeredett Red Alert klón. Értem ezalatt az újításokat, az egyedi ötletek sokaságát, melyek kiragadják a játékot a többi hasonló real-time stratégiából. Ami nagyon jó a játékban, az a terep maximális figyelembevétele. Látvány szempontjából a terep szép (szinte érZED a domborzati viszonyok változását), és a stratégiai készségünket is jobban megdolgoztatja (hegyekben, vízben, stb. való haladás és csata más és más). A kezelés rendkívül gyorsan elsajátítható. A fejlesztők igazán eltölthettek volna egy kicsivel több időt az egységek tervezésénél, mivel szerintem eléggé randákra sikerültek, nem igazán részletesek. Az animációk szélesvászúak, „csíkosak", és csúnyák. Ha ezekre a gondokra jobban figyeltek volna, akkor a játék talán egészen nagy sikereket arathatna.

Iwo

A real-time stratégiai játékok új istenének a neve: Total Annihilation. Ezt így le merem írni, és szívesen vitatkozok bárkivel, aki az ellenkezőjét állítja (bár lehet, hogy ez az állításom csak a Populous 3 megjelenéséig fogja tartani magát). Teszem ezt azért, mert én személy szerint még soha nem szórakoztam olyan jól C&C-klónnal, mint azt azt utóbbi napokban (estéken, éjszakákon) tettem a Total Annihilation-nel. A sokfajta egység, a többlépcsős utasítások, a jó pályák, és ebből adódóan a sokféleképpen variálható stratégiák kifejlesztésének kényszere valami olyan hihetetlenül tökéletes egésszé varázsolja a játékot, amilyennel az ember csak nagyon ritkán találkozik. Nem is ezzel van a gond.

Amivel igazán bajom volt, az a hangulat. Egyrészt a tengernyi egységnek nincs karaktere: nem igazán különböznek egymástól sem kinézetben, sem tudásban (hiába, e tekintetben a Warcraft 2-t nem lehet felülmúlni). Ezenkívül a két félnek, az Arm-nak és a Core-nak sincs egyénisége: gyakorlatilag mindegy, hogy melyikkel játszunk, ugyanazt a feelinget kapjuk. Viszont a legzavaróbb, ami teljesen elrontotta a hangulatot, az a játék zenéje. Egyhangú és unalmas nagyzenekari művek (fúvósokkal, vonósokkal, meg mindennel, ami kell) szólnak végig, ami totálisan nem illik a gépek harcához. Szerintem keményebb hard rock trackekkel vagy a Conquest Earth zenéjéhez hasonló acid-os számokkal sokkal jobban fel lehetett volna dobni a gamét. És ha már a negatívumok ismertetésénél tatok, hadd említsem meg, hogy iszonyúan igénytelen és semmitmondó a játék kézikönyve, ráadásul tele van hibákkal (példának okáért a screenshot gyorsbillentyűje nem F9, ahogy ott le van írva, hanem Ctrl+F9). Nagyon illúzióromboló, amikor egy csúcsszuper játékhoz kiadnak egy fekete-fehér kézikönyvet, ami leírja az installálást meg az irányítást, benyom egy rajzot az egységekről, aztán vége.

A grafikával ellenben maximálisan meg lehet elégedve még a legszőrösebb szívű kritikus is. Fantasztikusan precíz és kidolgozott úgy a pályák, mint az egységek grafikája. Hála a Mindenhatónak, az intrót sem rontották el holmi digizett maszatolással, hanem szépen megrajzolták (sajnos az interlaced megjelenítés egy kicsit levon a rajzolt animációk értékéből, de hát ez egy olyan dolog, amit el lehet nézni az intrónak). Éppen ezért a programmal játszani nemcsak szórakoztató, hanem esztétikai élmény is.

Mivel a küldetések nem túl könnyűek (viszont megfelelőek az egyes missziók nehézségi szintje közötti átmenetek), kezdőknek nem ajánlom. Az viszont mindenképpen jó, hogy a profiknak is okoz némi fejtörést (nem magamra gondoltam...). A legnagyobb fun persze a multiplayer game, tíz játékos esetén, de ha erre nincs lehetőség, a skirmish is megteszi, mert az is nagyon mókás tud lenni. Aki pedig kevesli az 50 küldetést és a 36 multiplayer-pályát, az a www.cavedog.com címről letölthet újabb egységeket, pályákat és küldetéseket.

A Total Annihilation az a játék, amiről az emberek sokáig fognak beszélni, és hamarosan Total Annihilation-klónként fogják emlegetni a C&C-klónokat. Kihagyhatatlan mindenki számára, aki egy icipicit is szereti a stratégiai játékokat. Csemege és alapmű egyben.

Stöki

Kezdeném az apróbb, ám mókás és nem utolsósorban hasznos funkciókkal. Először is, a gyors csapatmozgások elősegítése érdekében bizonyos szállító-repülőgépekkel és hajókkal könnyen áthidalhatjuk a nagyobb távolságokat (nagy meglepetéseket lehet okozni vele). Aztán, bizonyos energia ráfordításával láthatatlanná tudjuk tenni kijelölt csapatainkat. Foglyul ejthetünk ellenséges egységeket. Megjavíthatjuk sérült egységeinket. A megsemmisült gépek maradványaiból kinyerhetjük a fémet és az energiát (jó és ötletes funkció). De a felsorolt lehetőségek mind semmik ahhoz képest, hogy többlépcsős parancsokat adhatunk az egységeknek! Ez a Total Annihilation igazi nagy dobása, mert roppant felhasználóbaráttá és átláthatóvá teszi a játékot. Képzeljük csak el, hogy kiadjuk a következő parancsokat a Commandernek: „építs két napelemet, egy KBOT-gyárat, majd kerüld meg azt a hegyet és lődd szét a Disintegrator Gun-nal az ellenfél hajógyárát", és utána magára hagyjuk, mire ő végrehajtja az utasításainkat. Kegyetlenül jó és praktikus megoldás ez egy ilyen jellegű real-time stratégiánál! De nem áradozok tovább, mert lassan át kell térnem az értékelésre, inkább írok még néhány mondatot a pályákról.



Nos, a játékhoz generált térképekre, pályákra sem lehet panasz. Hihetetlenül változatosak (a fémlabirintus éppúgy megtalálható köztük, mint a nagy tenger közepén álló kis szigetecske), igazi kihívás mindegyik, azonkívül teljesen 3D-k, és ezt a csapatok is érzékelik. Látszik, hogy a készítők erre is rengeteg energiát fordítottak. Hiába, a GT Interactive-ban még nem kellett sokat csalódnunk...

A Teljes Megsemmisítés tehát egy nagyon sokoldalú és változatos játék, mellyel az ember hónapokig képes játszani.

Értékelés 91

GT Interactive
Minimum: P100, 16 Mb RAM
Extrák: multiplayer, Internet
Demo a ZED 1998/1 CD-n

Mindscape



Buccaneer

A Pirates! 10. születésnapjára

Annak ellenére, hogy a Karib-tengeri kalózkodás a XVI-XVIII századok között igen érdekfeszítő és izgalmas téma lehetne játékok számára, mindezidáig igen kevés feldolgozás született erről a korszakról. Szerintem ennek fő oka az, hogy a Pirates! (Microprose & Sid Meier. Mondanak ezek a nevek valamit?) sikere elriasztotta a reménybeli designereket. Mindenesetre a Buccaneer megjelenéséig gyakorlatilag a Sea Legends volt az egyetlen játék, amely ezzel a korszakkal foglalkozott. A High Seas Trader sem volt rossz, de az inkább a kereskedésre helyezte a hangsúlyt, így most inkább ne vegyük az elődök közé! Lássuk tehát mit tud a Buccaneer a két nagyhoz képest!

A mai követelményeknek megfelelően a grafika SVGA és természetesen támogatja a 3DFx gyorsítókártyákat is. Ez utóbbi opció játék közben is kapcsolható ki/be az F9 billentyűvel, így azonnal megtekinthetjük a grafika javulását is. Mivel a játék Windows 95 alatt fut (DirectX 5.0 szükséges, de ez megtalálható a CD-n), az ezt támogató 3D gyorsítókártyákkal elvileg nem lehet probléma. Nálam a Monster-rel mindenesetre semmiféle fennakadás nem volt.



A Windows 95-ből következően a hangkártyák támogatása is megoldott, amenynyiben ezek a rendszer alá rendesen fel lettek installálva. Egyébként igen sok a beszéd a programban, de a régies kiejtés ellenére is elég jól érthetők a szövegek – főleg, mivel kiírva is látjuk őket. A zene CD-ről szól, ami egyrészt előny, mert igen jó a minősége, de hátrány is, mert értelemszerűen nem túl hosszúak az egyes melódiák.

A Buccaneer alapvetően két féle játéklehetőséget kínál: a „BATTLE" opcióval egyetlen tengeri csatát játszhatunk le (ezt akár hálózati módban is, másik emberi játékos ellen) – ezt én inkább csak gyakorlásnak tekintettem a tengeri csatákhoz. A „CAMPAIGN" segítségével a hat, előre generált sztori közül játszhatunk le egyet-egyet. Ezek nem teljesen függetlenek egymástól, így bizonyos szereplők vagy események előjöhetnek több kampány során is. Annál is inkább, mivel rajtunk kívül több híres kalóz is garázdálkodik a környéken, akikkel véletlenül is összeakadhatunk, de elképzelhető, hogy a történet miatt keresztezik majd utunkat (Hehe... kis naivak!).

Mindezeket a lehetőségeket 3 nehézségi szinten játszhatjuk, ami leginkább az ellenséges hajók számát és agresszivitását szabályozza. A nehezebb szinteken valószínűbb, hogy több hajó ellen kell majd küzdenünk egyszerre és a kapitányok is kevésbé hajlamosak az elfutásra vagy a megadásra. Ezenkívül még néhány apróságot is szabályoz a nehézségi szint, úgymint a lázadáskor elveszített legénységet, és a csodálatos megmenekülések esélyét, ha valamit rosszul csináltunk.

A játék gépkönyve – amellett, hogy korrekten leírja az összes lehetőséget, amit a játék kínál – érdekes történeteket és isme-



A Buccaneer nagyon jó játék – lehetett volna! A grafikája és a zenéje, valamint a hangulata kitűnő, de a designer-t keresztre kellene feszíteni azért, amit a többiek munkájával tett! Ugyanis olyan játszhatósági hibák maradtak a programban, amik hosszú távon teljesen elveszik az ember kedvét a játéktól. A legnagyobb probléma, hogy a játékhoz semmi ész nem kell – egy teljesen egyszerű lövöldözős játékot sikerült kreálni. Most felejtsük el egy pillanatra, hogy én utálom ezt a stílust, és gondolkodjunk így a játékról (bár a készítők szándéka is egy stratégiai játék létrehozása volt – legalábbis a gépkönyv szerint)! Nem értem akkor, hogy mi szükség van élelmiszerre, kajára meg legénységre? Minek a pénz (főleg, hogy minden felszerelés egyforma)? Minek a sok sztori? Minek a játék egyáltalán? Pardon, pardon, ez csak kicsúszott a számon...

Szóval, maradjunk annyiban, hogy stratégiai játékot akartak kreálni a készítők is. Ekkor viszont a következő problémák merülnek fel:

Miért nincsen különféle minőségű felszerelés, ami megkülönböztethetné a viszonylag kevés hajótípust? Egyforma a legénység, az ágyúk, a hajótest, a vitorlázat. Így aztán ha ugyanolyan hajót üldözünk, mint a mienk, akkor azt nem fogjuk utolérni – mint ez velem elég gyakran előfordult...

Miért nem lehet több hajónk? Sőt! Miért nem lehet több hajónk ?! Az már csak hab a tortán, hogy amikor hajót kell választanunk (a mienket vagy az éppen elfoglaltat), nem tudjuk mennyi áru illetve arany fér rájuk (mert erről ugyebár nincsenek apró ikonocskák). Az is eléggé zavart, hogy többször kellett a rosszabb hajót választanom, mert a tengeren nem lehet javításokat végezni! Mennyire jól volt ez megoldva a Sea Legends-ben...

Furcsa volt, hogy minden hajó ugyanannyi élelmiszert és vizet tud csak szállítani! Ebből következően nagy hajókkal szinte nem is lehet kalandozni, mert mindig ki kell kötni utánpótlásért...

Miért nem lehet belopózni a városba? Pardon, természetesen lehet! Sőt beszéltem is a gonosz kormányzóval, aki állítólag foglyul ejtette szívem hölgyét (mellesleg meg is bízott egy küldetéssel)! Mindenesetre, amikor meg akartam támadni a várost, szépen kikerültem a tengerre az erőd elé és kezdhettem a lövöldözést. Egyébként itt sem partraszállni nem lehet, sem elosonni az erőd mellett... Arról nem is beszélve, hogy semmiféle visszajelzést nem kapunk, hogy milyen is az erőd állapota...

A földi csata példásan el lett szúrva: gyakorlatilag semmiféle irányítási lehetőségünk nincsen, a gép szépen elintéz mindent helyettünk: mindössze annyi a feladat, hogy több emberrel érkezzünk, mint az ellenfél! Bravó! Ennél már a Pirates! is sokkal többet kínált...

Az egyes birodalmak és a mi viszonyunk sem eléggé kidolgozott! Nyugodtan meg lehetett volna oldani (legalább a sztorik egy részében), hogy egy birodalmat kell segítenünk a többi ellenében! Arról nem is beszélve, hogy az értékelést kissé sokoldalúbbá lehetett volna tenni – mint mondjuk a Pirates!-ban vagy a High Seas Trader-ben!

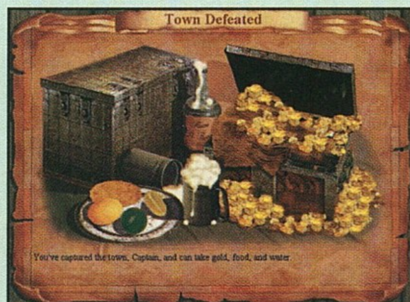
Szintén elég furcsának tartom, hogy csak olyan zászlót húzhatunk fel, amilyen hajót már legyőztünk! Miért? Egy kalóz nem tudja, hogyan néz ki az angol zászló, amíg nem látott egyet?

Nem lehet hajókat venni! Micsoda ostobaság az, hogy hiába van annyi pénze az embernek, mint a pelyva, egyszerűen nem tud normális hajót szerezni, mert a fregattok mindig csak két másik hajó kíséretében jönnek?! Természetesen a bátor (botor!) játékosok nekiugorhatnak az ilyen konvojoknak, én inkább kikerültem őket...

A hajózás szimulálásával is voltak problémáim: hogy a fenébe történhet az meg, hogy egy nyavalyás kis sloop elszökik a fregattom elől tiszta hátszélben?! Arról már nem is beszélek, hogy a Sea Legends-ben ügyes manőverezéssel ki lehetett fogni a szelet a másik vitorlájából...

Most már csak röviden csokorba szedem, mi nem tetszett még: nincsenek kiírva a hajónevek (így kép alapján kell keresgélni a könyvben kivel is találkoztunk), legnehezebb szinten az erődostrom szinte lehetetlen, a kocsmák (boltok stb.) grafikája teljesen egyforma, sok helyről nem lehet kilépni az előző menübe (például a kapitány naplóját mindig végig kell lapozni), a sztorik túl lineárisak és gyorsan végigjátszhatók... Nem is folytatom...

Egyszóval nem mondhatnám, hogy a Buccaneers belopta volna magát a szívembe a tagadhatatlanul szép grafika és zene ellenére! A tervezők egyszerűen annyira leegyszerűsítették a játékot, hogy



szerintem már semmi élvezet nincsen benne, csak megy előre az ember és kész!

Tiszteletreméltó a próbálkozás, de a Sea Legends minimum egy nagyságrenddel jobb volt, és még a Pirates! játszhatósága is jobb, mint a Buccaneers-é! Amennyire én tudom, a Sea Legends sem aratott túl nagy sikert (pedig szerintem eddig ez a kategória legjobb játéka), így ennek sem jósolok túl nagy jövőt. Az biztos, hogy én nem fogok túl sokat foglalkozni vele...

Pellus

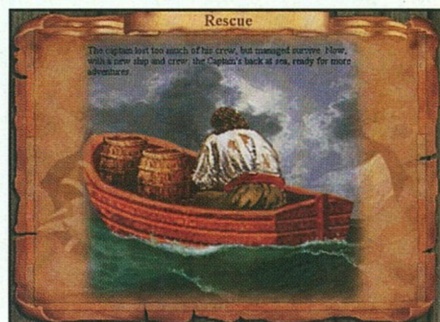
Más vélemény

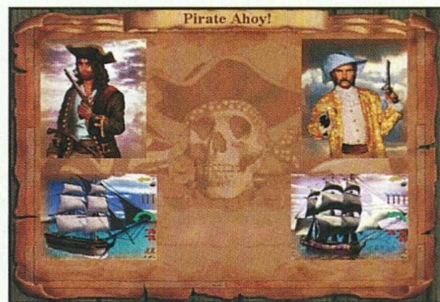
Amikor a játékot először megláttam, teljesen odavoltam. Jaj, Pirates, hurrá!

Sajnos azonban az öröm nem tartott sokáig. Rövid időn belül kiderült ugyanis, hogy a program nem más, mint egy gyönyörűen kivitelezett lövöldözős istenátka. Annak viszont nem rossz, csak az a baj hogy mire mindez kiderül, addig az ember totál felizgul, hogy itt aztán éjszakába nyúló Pirates-esés lesz, kalózkodás, rablás, fosztogatás, kincskeresés, kereskedés, ecetera. Most meg itt lövöldözhetek. Azért nem rossz, na!

APT







reteket is tartalmaz a korról és korabeli híres kalózokról.

A játékkal eltöltött mintegy egy hét során egyetlen „illegal operation error”-t sem láttam, szóval ebből a szempontból a program, de főleg a Mindscape teszterei kiválóra vizsgáztak!

Értékelés 70

Mindscape
Hardverigény: P120, 16 Mb RAM
Extrák: 3Dfx, multiplayer

Shadows of the Empire

A Birodalom új főgonosza Xizor herceg, a Fekete Nap bűnszövetkezet oszlopos tagja, Luke Skywalker meggyilkolásán töri a fejét. Ahogy az a főgonoszokkal lenni szokott, számításaiból kihagy egy igen-igen fontos tényezőt, ez pedig egy fiatal, mindenre elszánt zsoldos, Dash Rendar, aki minden erejével azon van, hogy megakadályozza Xizor tervét. Röviden ez az előzménye a Lu-



casArts új programjának, amellyel ismét Star Wars játéksorozatát bővítette. A Shadows of the Empire először Ultra64-en jelent meg, így az sem véletlen, hogy a program stílusát tekintve egy igen változatos 3D-s akciójáték. A küldetések során más és más járművön – vagy éppen gyalogosan – kell megküzdenünk az ellenséggel. A szép grafikához viszont megfelelő hardware szükséges, így ez a játék már el sem indul 3D gyorsítókártya nélkül.

A játék tizegynéhány szintjén a legváltozatosabb ügyességi feladatokat kell végrehajtanunk, az első pályán például egy kis űrhajót, a Snowspeeder-t vezetjük. A gép lézerével lövöldözhetjük az ellenséget, a csáklya és a hozzá rögzített drót segítségével pedig a lábait körbekerítve buktathatjuk fel a négylábú lépegetőt. Később magát a főhőst kell irányítanunk a Quake-hez hasonlóan, szereplőnk szemszögéből nézve az eseményeket. Egy másik pályán jetpack-ünket felhasználva egy kanyonban repülhetünk szikláról sziklára, majd egy újabb szimulációs részben az Outrider-t irányítva kell megsemmisítenünk az ellenséges Tie Fighter-eket. A 3D akciójátékokban megszokott módon mindegyik szinten vannak főellenségek, ezek megölése általában sokkal nehezebb, de legalábbis körülményesebb, mint eljutni hozzájuk. Az egyes pályákat nagyon jó minőségű és hangulatú animációk kötik össze, így a – nélkülözhetetlen – motivációra sem lehet panaszunk

A Shadows of the Empire egy igen változatos, hangulatos program, aki szereti az ilyen jellegű játékokat – és lesz türelme az egyes pályákat huszonnyolcadszor is újra kezdeni – az biztosan értékelni fogja.

Dino

A játékot forgalmazza az EcoBIT Multimédia Kft. Budapest VII., Wesselényi u. 25. ☎ 351-3078

Resident Evil

A Capcom játékában egy kommandós csapat szerepébe élhetjük bele magunkat, akik egy szörnyekkel teli kastélyban kerestek menedéket a kint rohangáló egyéb borzalmak elől menekülve. Kifelé nem vezet út, így nincs más választásunk, mint megkeresni a kastély szívében rejtőző főgonoszt, és vele megbeszélni a problémáinkat. Ebben természetesen mindenféle rosszindulatú kreatúrák szeretnének minket megakadályozni, ebből ered a játék akció jellege. A kaland azért lett ráfogva, mert hőseink tárgyakat hurcolhatnak magukkal, és ezeket megfelelő helyen, megfelelő módon használva lehet továbblépni. Ismerős, ugye? Aggódni azért nem kell, senki nem fog agysérvet kapni...

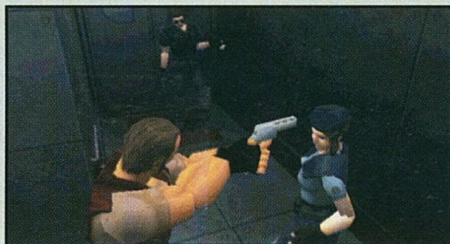
A játék megkezdése után hamarosan egy csúf zombiba botlunk. Ha sikerült elintézni, akkor két hősünk éles elmével kisüti, hogy bizony nem puszta látomás volt, ami elől szégyenszemre elmenekültek. Szeretnék a kérdést a hallban maradt harmadik hőssel is megvitatni, neki viszont se híre, se hamva...

Maga a játék gyors és mutatós, de nem látom, hogy ehhez valóban szükséges egy 3D-s gyorsítóra, hiszen mindössze a szereplőket kell poligonokból felépíteni, és ők nem túlzottan nagy méretűek. A háttérképek nem rosszak, de nem is egetverőek. Az animációk minősége jó, érdemes őket megnézni nem fullscreen módban is. A hangok és a zenék megfelelnek, atmoszférikusak, de nem éppen az a kategória, amitől az ember rosszakat álmodik éjszaka, pedig egy horrorra építő játékba valami igazán idegborzoló dukálna.

Egy szó, mint száz, a Resident Evil egy teljesen középszerű játék. Látszik, hogy sok munka van a programban, és helyenként egész tetszetős, de valahogy az ötletek hiányoznak. Nem találkoztam semmi újszerűvel, ennél azért többet várok egy 1997-es játéktól...

Bryan

A játékot forgalmazza az EcoBIT Multimédia Kft. Budapest VII., Wesselényi u. 25. ☎ 351-3078





Shadow Warrior

A Rise of the Triad engine-t használó programok közül valószínuleg megérkezett a legutolsó is. A sorozat leghíresebb darabja a Duke Nukem 3D volt, majd sorban jöttek a klónok, Blood, Redneck Rampage, stb. Mint az átrajzolt programok általában, ezek sem értek el nagy sikert, és a sorozat kezdetén újszeru alapprogram lassan elavult. (Különösen, hogy semmit nem változ-



tattak rajta a Duke óta.) Hosszú fejlesztés után a 3D Realms kihozta a – szerintem – utolsó változatot, a Shadow Warrior-t.

Az SW legfontosabb három újítása a következő: Egymás feletti dolgokat is képes érzékelni, tehát teljesen 3D pályákat lehet tervezni a segítségével. A másik újdonság, hogy a tárgyakat is megpróbálták 3 dimenzióssá tenni. Ezt azonban valami nagyon ravasz módszerrel, ugyanis továbbra is mindent csak egy szakasznak, nem téglalapnak érzékel a program, de a nézetek számát megnövelték, és megpróbálták egymásba mosni őket. Sajnos kilóg a lóláb, hogy ez az egész csak látszólagos, mert ahogy körbejárjuk, csúszkál és szétfolyik minden, mintha az alakját és kiterjedését változtatná. Egyszóval, ez a módszer nem nagyon jött be, talán majd legközelebb... A harmadik, igazán profi dolog a víz megoldása, félig átlátszó, kékes, ahogy annak lennie kell. A kidolgozottság a legjobb Duke-os hagyományokat követi, erre az engine-nel ellentétben egyáltalán nem lehet panasz. A környezet elég elborultra sikeredett, az amerikai China Town-ok bizarr, ámde roppantmód hangulatos világába élhetjük bele magunkat. A fegyverek és szörnyek – bár természetesen újrarajzoltak – nem sok újat hoztak az eddigiekhez képest. Néhány talán túlságosan is ismeros valahonnan... Nagyjából ennyit a Shadow Warrior-ról. Önmagában tekintve jó kis program, de a mai konkurenciával összehasonlítva talán egy évvel ezelott állta volna meg a helyét.

ender



Feladó ________________

____

____

☐☐☐☐

Telefonszámom:

(06-_ _) _ _ _ _ _ _ _

Életkorom: ...... év. Foglalkozásom: ....
Számítógépem: ....

....

A ZED megjelenéséről a következőképpen értesültem: ....
A lapról alkotott rövid véleményem, javaslataim:

....

....

....

Előfizettem a ZED-re, kérem részemre utánvéttel küldjétek el a következő árengedményes CD-(ke)t

- ☐ Lands of Lore 2
- ☐ LucasArts Arch.3.
- ☐ Quake 2.
- ☐ Total Annihilation
- ☐ Dreams to Reality
- ☐ Tomb Raider 2.

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható!
Az esedékes díjat a küldemény átvételekor a címzett fizeti.

Címzett:

CD PEGASUS Kft.
ZED Magazin
BUDAPEST
Pf.: 27.
1 5 1 8

Mi ez itt ???

(részletek a túloldalon)



Feladó ________________

____

____

☐☐☐☐

Telefonszámom:

(06-_ _) _ _ _ _ _ _ _

Belföldre bérmentesítés nélkül feladható!
Az esedékes díjat a küldemény átvételekor a címzett fizeti.

Kérjük jelölje be szándékát!

- ☐ Ingyenes tájékoztatót, részletes árlistát kérek a fenti címre
- ☐ Megrendelem a túloldalon felsorolt programo(ka)t utánvéttel, +5 % kedvezménnyel

Címzett:

Virtual World Kft.

BUDAPEST
Bécsi út 34-36.
1 0 3 6

FIZESS ELŐ A ZED-RE MOST!

☐ **Igen, megrendelem a ZED c. magazint .... példányban:**

☐ **Előfizetem a lapot, mert így sokkal olcsóbban juthatok hozzá 1-1 példányhoz!**

☐ **Az előfizetés díját egyidejűleg feladtam a lapban megtalált sárga csekken,**

☐ **OTP-ben, mert így biztos, hogy benne leszek az első 200 előfizető között,**

☐ **Postán, mert lusta voltam keresni egy OTP-t!**

☐ **Előfizetési csekket kérek, mert nem találtam, elajándékoztam, csak a földön találtam ezt a levlapot stb.**

☐ **A ZED következő számára (98/2), mert Karácsony előtt már csak ennyi pénzem maradt. Díja: 899,- Ft**

☐ **Negyed évre (3 szám), mert most csak ennyit tudok ráállozni, de ígérem, hogy keményen gyűjtök tavaszig... Díja: 2.397,- Ft (799,- Ft/szám)**

☐ **Fél évre (6 szám), mert legközelebb nyáron kapok zsebpénzt, fizetésemelést stb. Díja: 4.194,- Ft (699,- Ft/szám)**

☐ **1 évre (11 szám), de csakis azért, mert 2 évre nem lehet... Díja: 6.589,- Ft (599,- Ft/szám)**

☐ **A következő 1☐ 3☐ 6☐ 11☐ számot megjelenés után utánvéttel kérem feladni a címemre, mert most nincs pénzem, hogy előfizessek. Beletörődök, hogy csak 100,- Ft kedvezményt kapok számonként (899,- Ft), és tudomásul veszem, hogy 300,- Ft postaköltséget is kifizetek ezen felül a Postásnak, amivel a Posta munkáját szeretném hónapról-hónapra támogatni.**

............................., 19...., ..., ...-n Aláírás: ....

Ez az a Credit Kártya, mellyel 992 Ft értékű kedvezmény-keretet vehetsz igénybe a BASE Software Discount áruházban.
Ez az összeg az újság ára. Ha előfizetsz, akkor ezen felül az előfizetés teljes összegét kedvezményként levásárolhatod a BASE Software Discount áruházban.
Bővebb info:
BASE Software Discount Áruház, 1072 Bp., Dob u.45. Tel.: 351-8395
(Kérjük az előfizetést igazoló csekket hozd magaddal!)

Ezzel a válaszlevelezőlappal az alábbi programokat fantasztikusan kedvező áron vásárolhatod meg! Sőt ha 1997. december 12-ig rendelsz, további 5 % kedvezményt kapsz!

A megfelelőt 'X'-eld be!		nettó ár	bruttó ár			nettó ár	bruttó ár
	Jedi Knight	7992	9990		Megapak 8. (10 CD)	6392	7990
	Total Annihilation	7992	9990		Conquest Earth	7992	9990
	Lands of Lore 2.	7992	9990		Imperialism	7992	9990
	Panzer General 2.	7992	9990		Dungeon Keeper	6392	7990
	Armored Fist 2.	7992	9990		Hexen 2.	7992	9990
	Star Wars C.(6 CD)	8792	10990		Incubation	6392	7990

ZED Karácsonyi akciója a Virtual World üzleteiben:

Az 1997. dec. 1. - dec. 31. között Virtual World klub-tagságit vásárlók fél éves ingyenes ZED előfizetést kapnak ajándékba!

1036 Bp.III.Bécsi u.34-36.Újlaki Üzletház
1024 Bp., Margit krt. 55.Átrium Mozi
1041 Bp., István u.10. Újpesti Centrum Áruház
1148 Bp., Őrs Vezér tér 23.pavilon az IKEA előtt

NETGAME NETGAME NETGAME NETGAME NETGAME NETGAME
NETGAME NETGAME NETGAME NETGAME NETGAME NETGAME

EZ A KUPON 1 ÓRA INGYEN GÉPIDŐT BIZTOSIT A 1088 Bp.Rákóczi út 9.sz.alatti

DEATHMATCH

KLUBBAN

NETGAME NETGAME NETGAME NETGAME NETGAME NETGAME
NETGAME NETGAME NETGAME NETGAME NETGAME NETGAME

Óriási ZED előfizetési akció!

Valahol a lapban elrejtettünk egy sárga csekket, amely elsősorban arra szolgál, hogy előfizethesd a ZED magazint.
Szinte hihetetlen, de az előfizetés hosszával arányosan csökken a lap ára, negyedéves előfizetés esetén 799 Ft, féléves előfizetés esetén 699 Ft, míg 1 éves előfizetés esetén már csak 599 Ft-ot kell fizetned lapszámonként. Ez azt jelenti, hogy 1 éves előfizetés esetén a megtakarítás több, mint

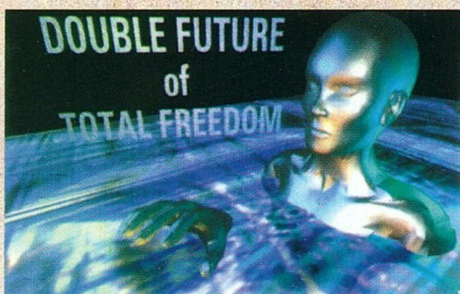
4.000 Ft!!!

Vagyis 4 lapszámot ingyen küldünk el CD-vel együtt!
És ez még mind semmi. Az előfizetés ára többszörösen visszatérül, ha élsz az alant látható lehetőségek bármelyikével.

Ajándék kreditkártyán az előfizetés díjának megfelelő kredit a ZED előfizetőinek!

Az első és legfontosabb dolog: Mindenki egy kreditkártyát találhat itt balra a levlapok között, amely egyedi azonosító kóddal ellátott, és a tulajdonosa számára a lap árával egyenértékű 992,- Ft kreditet tartalmaz, amelyet levásárolhat a kártyán látható emblémával jelzett üzletekben. Sőt, aki előfizet a ZED-re, az előfizetéssel arányos összeggel növelheti a kártyán a kredit összegét, vagyis levásárolhatja az előfizetés árát is.

Negyedéves előfizetés esetén tehát 2.397 Ft-tal, féléves előfizetés esetén 4.194 Ft-tal, míg 1 éves előfizetés esetén 6.589 Ft-tal ugrik meg a kredited a kártyán, ha az előfizetési csekkel felkeresed a BASE Software Discount áruházat. *1072 Bp., Dob u.45. Tel.: 351-8395.*



A DEATHMATCH játékterem ajándéka a ZED előfizetőinek!

A napokban megnyílt DEATHMATCH játékterem vezetősége a ZED minden előfizetőjének ingyenes játéklehetőséget kínál a következők szerint:

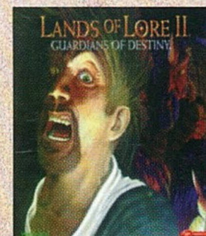
Aki negyedévre fizeti elő a ZED-et, 2 óra, a fél évre előfizetők 4 óra, míg az 1 évre előfizetők 6 óra ingyenes játéklehetőséget kapnak .

Nincs más teendőd, hozd magaddal az előfizetést igazoló csekk feladóvevényét, és már játszhatsz is!

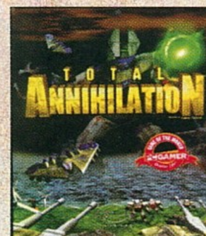
A DEATHMATCH címe: 1088 Budapest, Rákóczi út 9. (az udvarban)

Kedvezményes Karácsonyi CD vásárlási lehetőség a ZED előfizetőinek!

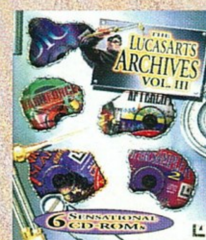
Az alábbi CD-k kedvezményes áron, 12.999,- Ft helyett 9.990,- Ft-ért rendelhetők meg a bal oldalról leválasztható levlap segítségével, ha a lapban található csekken előfizettél a ZED magazinra.



Lands of Lore 2.



Total Annihilation



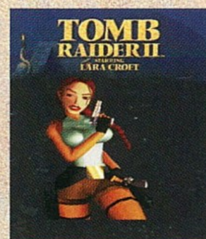
LucasArts Arch.3.



Dreams to Reality



QUAKE II.



Tomb Raider II.

Cheat-rovat

Ha másképp nem megy...

Age of Empires

Nyomjunk egy Enter-t játék közben, majd a következő kódokkal próbálkozhatunk:

DIEDIEDIE	Mindenki meghal
REVEAL MAP	Megmutatja a teljes térképet
PEPPERONI PIZZA	+1000 kaját kapunk
COINAGE	+1000 aranyat kapunk
WOODSTOCK	+1000 fát kapunk
QUARRY	+1000 követ kapunk
HARI KARI	Öngyilkosság

(Ezek a kódok csak a teljes verzióban működnek, a demóban nem!)

Hexen 2

A konzolon gépelhetjük be a cheat-kódokat (néhány csak az 1.09 verzióval működik)

god	Isten mód
noclip	Falonátjárás
notarget	Az ellenségek nem támadnak meg
skill #	Nehézségi szint váltás (1-3)
playerclass #	A játékos kasztjának változtatása (1-4)
restart	Pálya újrakezdése
name X	A játékos nevének megváltoztatása
give h X	X életerőt kapunk (max. 999)
give X	Az X. számú fegyvert kapjuk meg (2-4)
impulse 9	Összes fegyver+mana
impulse 25	Megkapjuk a Tome of Power-t
impulse 32	„Pánik gomb" – minden tárgyunkat aktivizálja
impulse 33	Egy másik játékos nézőpontjára vált (csak kooperatív módban)
impulse 35	Eltűnnek a szörnyek
impulse 39	Repülés
impulse 40	Szintlépés
impulse 255	Frag-lista
impulse 299	Minden artifact-ból 20 db-ot kapunk
echo <szöveg>	Szöveg kiiratása a képernyőre
screenshot	Képlopás
playdemo <név>	Demo lejátszása
record <név>	Demo felvétele
stop	Demo-felvétel megállítása

Mageslayer

A következő kódokat a konzolban kell begépelni, Enter-rel a végén (a konzolt a [~] billentyűvel érhetjük el)

a_moveme X,Y,Z	Az (X,Y,Z) koordinátákra tesz
fly	Repülés ki-be kapcsolása (ha be van kapcsolva, az ugrás gombbal tudunk repülni)
ode to jack	Mindenki meghal a szinten
impulse 11	Isten mód
bigfinale	Endsequence
i_shield	Pajzs
i_timestoptemporary	„Megfagynak" a lények
i_speed	Max. sebesség
i_inviso	Láthatatlanság
i_health	Gyógyítás
i_mana	+Mana
key	Kulcs

MDK

Minden cheat-et szintenkén csak egyszer alkalmazhatunk!

HEALME	Maximumra gyógyít fel
INEEDABIGGUN	Gatt-ot kapunk
TORNADOAWAY	Twister-t kapunk

Nuclear Strike

Néhány cheat- és pályakód, csak úgy ömlesztve, legyen meglepetés, melyik mit csinál:

JUNGLEWAR, BUCCANEER, HAMMERHEAD, DETONATE, AFTERSHOCK, BLITZKRIEG, CHESSPIECE, NOMANSLAND, BASTILLE, LIGHTNING, UNLEADED, GUNSRUS, CHAINMAIL, ONETWO, APACHELITE, EAGLEEYE, CROSSEYED, OLDSCHOOL, DIG IT, SURFIN, SHARK BAIT, MAD BOMBER, CHEESYPOOF, MPH, PHOENIX, AVENGER, WARRIOR

Postal

Játék közben gépeljük be a következőket:

chtpos	Healh-et és védettséget kapunk
chtsop	+Fegyverek
shellfest	Egy machinegun-szerű fegyvert kapunk

X-Com 3: Apocalypse

A cheat módot az Alt gomb lenyomása mellett az „UFO CHEAT" szöveg begépelésével érhetjük el. Innentől élnek az alábbi kódok:

[Alt] + [szürke +]	Minden felszerelésből +1
[Alt] + [0],[1],[2],[3],[4],[5],[6],[7]	Dimenzióváltás
[Alt] + [C]	Lezuhannak az UFO-k
[Alt] + [M]	100000 pénzt kapunk
[Alt] + [P]	Project azonnali befejezése
[Alt] + [Q]	Mindent gyárthatunk
[Alt] + [R]	Mindent fejleszthetünk
[Alt] + [T]	Apocalypse küldetést kapunk
[Alt] + [V]	A teljes Ufopedia-t megnézhetjük
[Alt] + [C]	Minden járműből kapunk egyet

Quake 2 Demo

Szokásos módon a konzolba [~] gépelhetjük be a kódokat.

god	Isten mód
give shotgun	shotgun-t kapunk
give sshotgun	super shotgun-t kapunk
give machinegun	machine gun-t kapunk
give grenadelauncher	gránátvetőt kapunk
give rocketlauncher	rakétavetőt kapunk
give shells #, give bullets #, give grenades #, give rockets #	töltényeket kapunk az egyes fegyverekhez
give quad [#]	Quad Damage-t kapunk
give invulnerability [#]	Sérthetetlenség
give health 999	999 health pont
g_unlimited_ammo 1	999 minden töltényből
notarget	Láthatatlanság



Jedi Knight

A [T] billentyű lenyomása után írhatjuk be a cheat-kódókat

thereisnotry	Ugrás a következő szintre
deeznuts	Növeli az Erőnk szintjét
eriamjh	Repülés
jediwannabe X*	Sérthetetlenség
red5	Összes fegyver
wamprat	Összes tárgy
yodajammies	Mana
5858lvr	Teljes térkép

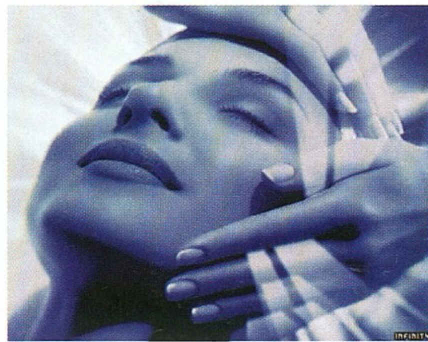
*Az X 0 vagy 1 lehet a ki-be kapcsoláshoz

Hancu



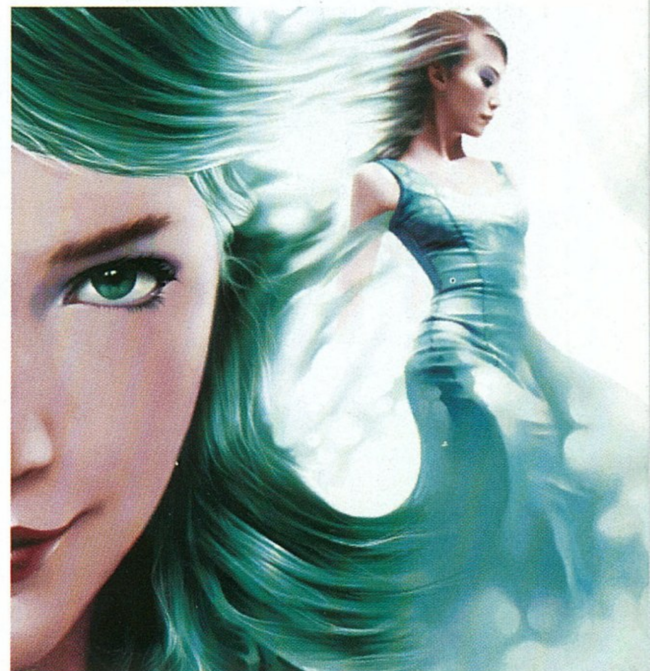








69. oldal



Extreme Assault

A Blue Byte szokásához híven az Extreme Assault-al is hozta a formáját, vagyis igazán maradandót alkotott. Igaz, a játék lassan már több, mint három hónapja jelent meg, de stílusában mind a mai napig nem talált legyőzőre. Talán az első olyan lövöldözős játékról van szó, amely igazán kihasználja a 3Dfx nyújtotta lehetőségeket, mondhatnám talán úgy is, hogy az újdonsült Voodoo tulajdonosoknak ez a játék kötelező darab. Akinek pedig még nem lenne gyorsítókártyája, az is maximálisan élvezheti a programot – köszönhetően a Blue Byte csapatának, akik úgy tűnik még nem felejtettek el programozni.

A játékban egy jövőbeli helikoptert és egy tankot kell irányítanunk (szituációtól függően), feladatunk pedig sorozatosan ismétlődő furcsa események kivizsgálása lesz. Amint az igen hamar kiderül, a dolgok hátterében egy idegen faj képviselői állnak, akik éppen azon mesterkednek, hogy egy bázist hozzanak létre a Földön. Hősünk természetesen beavatkozik, és amennyiben elég ügyesek vagyunk, az idegeneket az utolsó szálig kifüstölhetjük bolygónkról.





Az 5 bebarangolható világ között ugyanúgy megtalálhatjuk a dzsungelek párás vidékeit, mint a sarkvidékek jeges síkságait. Néha barlangokban és egyéb emberkéz alkotta épületekben kell mozognunk, mindezt persze lélegzetelállító grafika és sebesség mellett. Aki nem retten vissza egy „kis" lövöldözéstől, annak maximálisan tudjuk ajánlani a játékot!

A játékot forgalmazza az EcoBIT Multimédia Kft. Budapest VII., Wesselényi u. 25. ☎ 351-3078

Hexen 2

Az emberszimulátorok terén a Hexen2 volt az utóbbi időszak egyik nagy dobása. Ahogy elődei is, a sorozat harmadik darabja szintén a Raven Software terméke. Ez az a cég amely, jó üzleti kapcsolatban az idsoft-tal, mindig elkészíti az adott idsoft termék legelső klónját, általában fantasy környezetben. A sorozat legújabb darabja a Hexen2, ami történeti összefüggésben van az előző két résszel. A sztori nagy vonalakban: sok-sok évvel ezelőtt három Kígyólovas került be bolygónk kristálygömbjébe. Ezek közül az első kettőt az előző két részben (Heretic és Hexen) sikerült eliminálnunk, az utolsó azonban (természetesen a legerősebb és leggonoszabb) életben van, és lerohanta a világunkat. Hirtelen támadásával sikerült is elfoglalnia az egész bolygót, azonban mi, az ügyeletes Big Hero-k megöljük összes teremtményét, akik között az Apokalipszis Lovasait is megtalálhatjuk. Majd megküzdünk magával az utolsó Kígyólovassal, Eidolonnal is... A kivitelezés a Quake hagyományait követi, olyannyira, hogy teljes egészében a Quake enigne-t használja fel. Természetesen már egy módosított verziót, ami átmenetet képez a Quake2 felé. Most már szinte alapkövetelmény az átlátszó víz, és ez az első olyan quake engine, ami tudja ezt, már szoftveresen is, nem csak a GL változat. Rengeteg új grafikai elemet zsúfolnak bele, ebből a szempontból kétségkívül most alkották a legjobbat. A Quake szegényessége után szinte tobzódunk az új rajzokban, festményekben. Aki szereti az ilyen jellegű játékokat, annak mindenképpen érdemes kipróbálni!

Carmageddon

Idén ősszel kisebbfajta Carmageddonláz söpört végig fél Európán és Amerika nagy részén. A Sales Curve Interactive forgalmazásában megjelent "autóverseny" valóban egyedi volt sajátságos megközelítésével, mely szerint nem is biztos, hogy az a legjobb megoldás a győzelem megszerzésére, ha egyszerűen csak mi teljesítünk egy pályát a leggyorsabban. A fejlesztők szerint ártatlan gyalogosokat gázolni sokkal jobb móka, arról már nem is beszélve, amikor ellenlábasaink járgányát összetörve teszünk szert behozhatatlan előnyre. Természetesen a hagyományos módon is meg lehet nyerni egy versenyt, de a program a látványos és egyben véres manővereket nagyságrendekkel jobban díjazza, így a szabályos játékról valószínűleg igen hamar mindenki le fog szokni. A Carmageddon minden bizonnyal már az előbb bemutatott koncepcióval is nyerő lehetett volna, a programozók azonban fantasztikus munkát végeztek, és így a játékban lévő autók mozgása is tökéletes. Más szóval már szimplán farolgatni is élményszámba megy.

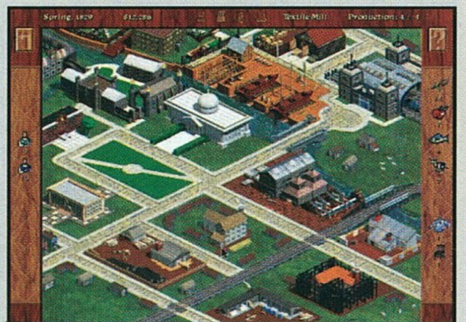
A programban valamivel több, mint harminc pályán kell rátermettségünket bizonyítani, és az időközben begyűjtött kreditek segítségével az ehhez szükséges felszerelést is megszerezhetjük. Esetenként még autót is cserélhetünk. A Carmageddon igazi remekmű, már amennyiben az embernek van hozzá gyomra és el tud vonatkoztatni a dolog morális kérdéseitől. Határozottan érdemes kipróbálni! A programhoz magyar nyelvű kézikönyv is készült.



A játékot forgalmazza az EcoBIT Multimédia Kft. Budapest VII., Wesselényi u. 25. ☎ 351-3078

Imperialism

A Civilization anno stílust teremtett, és a szoftverfejlesztő cégek a könnyű profitszerzés reményében azóta is nagy bőszen próbálnak hozzá hasonlót alkotni. Persze idővel kiderült, hogy ez a feladat azért mégsem olyan egyszerű, mint mondjuk egy C&C klónt létrehozni. Nehéz megfogalmazni, hogy miért is lehet ez így, talán a játék mélysége és összetettsége sokkal meghatározóbb egy Civ-klónnál, mint egy C&C-klón esetében. A közönség mindenesetre legalább annyira kritikus szemmel figyeli és értékeli a különböző kísérleteket, így külön öröm, ha valakinek végre sikerül olyasmit alkotnia, ami a többség előtt sikeresen vizsgázik. Az Imperialism is ebbe az utóbbi kategóriába tartozik, ezért is kapott most helyet ebben a rovatban.



A játékban egy általunk kiválasztott gazdasági és politikai nagyhatalom vezetőjét alakítjuk, kinek feladata nemes egyszerűséggel a világuralom megszerzése. Ehhez lényegében mindenféle eszközt felhasználhat, azaz katonai, politikai és gazdasági úton egyaránt szerezhet befolyást más területek felett. A játék körökre osztott rendszerben működik, azaz bőven van időnk végiggondolni következő lépésünket. Az Imperialism-et nyugodt szívvel tudom ajánlani minden stratégiát kedvelő játékosnak, aki egykoron szívesen ült le a Civilisation elé. A programhoz egy 120 oldalas magyar nyelvű gépkönyv készült, így az angolul kevésbé tudók is boldogulni fognak a játékkal.

Sziasztok!



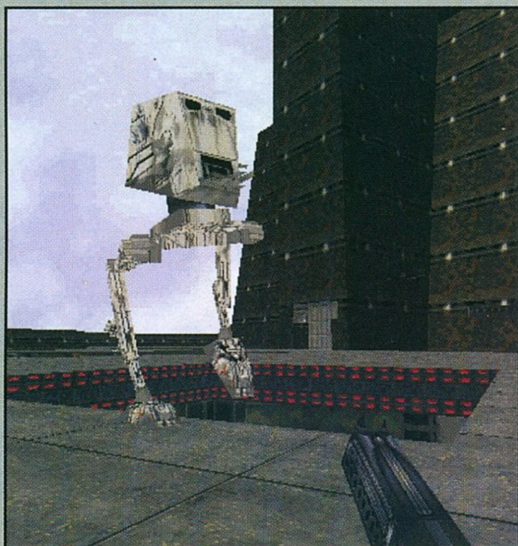
Rég vártam erre a pillanatra, amikor végre személyesen szólhatok Hozzátok. Jól ismerlek Titeket, mindenkit, aki több-kevesebb időt tölt a számítógép előtt ülve, a játékok világában kalandozva. Ti persze nem ismertek engem. Még.

A nevem Zed. A játékok világában élek. Azóta létezem, amióta az emberek rájöttek, hogy játszani is lehet a számítógépeken. Ott, ahol én élek, nem kell sem dolgozni, sem tanulni, ezért játszhatok egész nap, minden nap. Ez az életem. Irigyeltek, mi? Nem unalmas ez az élet, minden játék egy-egy izgalmas világ. Szerencsére sosem vagyok egyedül, mert Ti is szerettek játszani és gyakran meglátogattok engem a kalandok és kihívások sokszínű világában.

Mostantól én is eljöhetek Hozzátok minden hónapban ezeken az oldalakon. Eddig csak figyeltem, ahogy játszotok, de most már szólni is tudunk egymáshoz. Örültök? Mert én nagyon. J

Olvassátok a cikkeket, írjatok levelet vagy e-mailt, mondjátok el, mi tetszett és mi nem, kérdezzetek vagy meséljetek bármit. Mindenkinek válaszolok.

Zed
zed@zed.hu



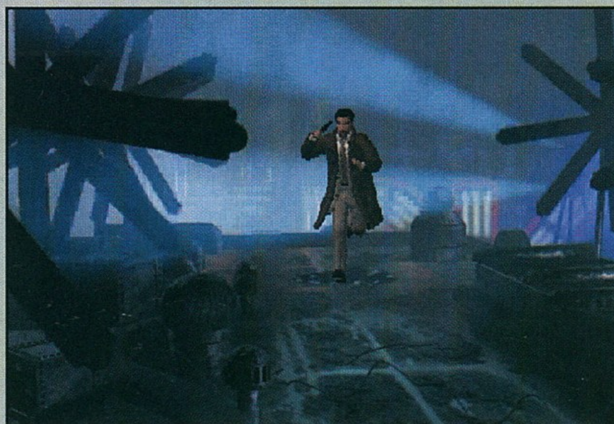
Itt még reménykedtem benne, hogy félrelép...



Keres valamit, bíró spori?



Varázslónő lenge ruhában? Vállalom a kockázatot – szenvedni akarok...



Jaj-jaj, nehogy megtedd...! Féllábon különösen kegyetlen...



Electronic Arts

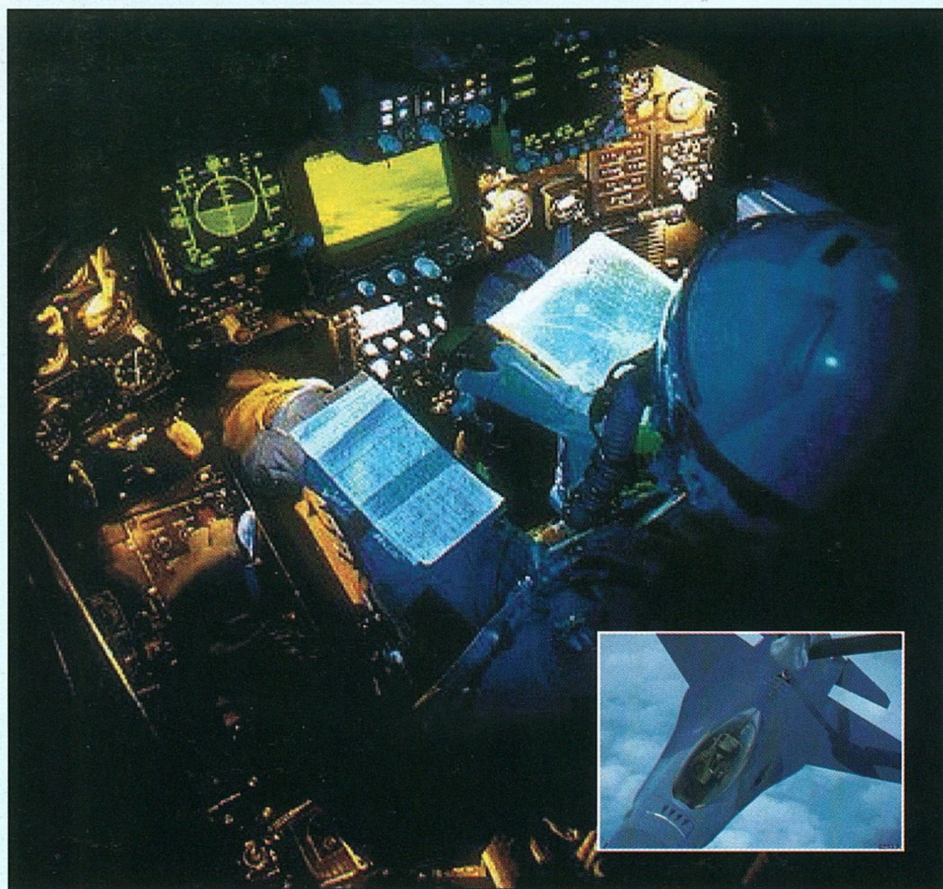
ATF '98

Szállj el, kismadár

A Fighters Anthology – avagy ismertebb nevén ATF 98 – az Electronic Arts és a Jane's Information Group legújabb szimulátora. A program maga nem tekinthető újnak, hiszen két korábban kiadott EA és Jane's játék, a US Navy Fighters '97 és a nemrégiben itthon is megjelent ATF Gold keveréke. Megjelenésükkor kiemelkedő minőségükkel mindkét előbb említett szimulátor nagy sikert aratott, köszönhetően az Electronic Arts profi fejlesztőgárdájának és a Jane's felügyeletének valamint tanácsainak.

A programban fő célunk a két szimulátorból ismerős hadműveletek sikeres végrehajtása lesz. Ez összesen hat különböző küldetéssorozatot jelent, mindkét játékból hármat-hármat. Ha választottunk ízlésünknek megfelelő helyszínt, a szituáció részletes elemzése mellett elso feladatunk részletes leírását is elolvashatjuk. Érdemes megjegyezni, hogy mi is a feladat, mert utána nekünk kell kiválasztani repülőgépünk típusát és fegyverzetét – azt ugye mindenki belátja, hogy egy C-130 Herculessel igen nehéz lenne gyorsan mozgó orosz vadászgépeket leszedni. Fegyverkészletünk – akár csak repülőgépeink száma – véges, tehát ne lövöldözzük el mindent feleslegesen. A küldetés sikeres végrehajtása és a leszállás után az esetleg megsérült gépeket kijavíthatjuk. Alkalmanként ötven-öt-





Hadszínterek

USNF'97:

1972 Vietnam – miután a kommunista csapatok megtámadják Dél-Vietnámot, Nixon amerikai elnök elrendeli a Linebacker hadműveletet, amely az összes katonai cél bombázását mondja ki.

1997 Ukrajna – Orosz reakciós erők puccsal átveszik a hatalmat és Borisz Jelcint megpróbálják megölni. Az amerikai kormány természetesen a demokratikus választásokkal elnökké kinevezett Jelcint támogatja. Feladatunk, hogy minden áron megvédjük, amíg Nyugatra szökik.

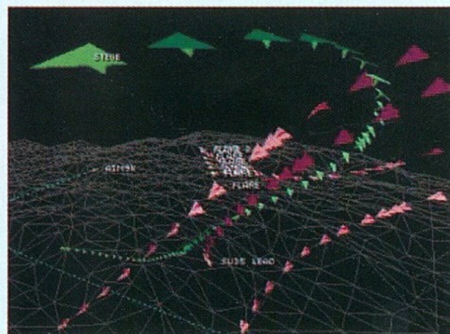
1997 Kuril-szigetek – a Japánok fennhatósága és az Orosz megszállás alatt álló szigetcsoport utolsó szigetéért, valamint a légi fölény megszerzéséért folynak a harcok.

ATF Gold:

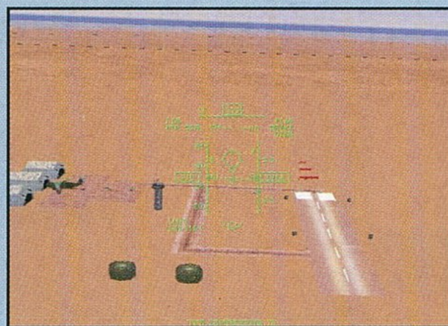
1998 Egyiptom – nyílt háború folyik az egyiptomi kormánycsapatok és az iszlám terroristák között. Feladatunk a légtér ellenőrzése és minden ellenséges gép megsemmisítése.

2002 Oroszország – az Orosz katonai gépezet romokban hever. Ezt az alkalmat használják ki a Kínaiak, hogy elfoglalják Vlagyivosztokot és környékét. Természetesen ránk hárul a feladat, hogy mindezt megakadályozzuk.

2009 Baltikum – Oroszországban neo-komunista kormány került hatalomra, amelynek célja a régi Szovjetúnió visszaállítása. A mi feladatunk az Orosz előrenyomulás megakadályozása lesz. A feladatot külön nehezíti, hogy igen kevés egység áll rendelkezésünkre a küldetés teljesítéséhez.



A játék vegyes érzelmeket váltott ki belőlem. Számomra az élethűségen kívül egy szimulátorban a grafika is igen fontos tényező. Ha jobban belegondolunk, kis változtatásokkal ugyan, de ezt a grafikai engine-t használja a program már az első US Navy Fighters óta, mely 1995-ben jelent meg, több mint két éve. Az akkoriban még gyönyörűnek számító grafika mai szemmel nézve már korántsem tűnik annyira fergetegesnek. Gondolok ilyenkor a robbanások, füstfellegek öklömnyi nagyságú pixeleire vagy éppen a legtöbb épület gyenguska textúráira. Valahogy az egész „világ" kopárnak tűnik, csak helyenként lát az ember apróbb városokat és tereptárgyakat. A repülőterek sem méretarányosak – a legtöbb kifutópályán egymás mögé állítva alig férne el hat gép. A pilóták és az utánégető grafikáját három dimenzióban úgy oldották meg, hogy megcsinálták a képet amit látni kéne egyszer oldalnézetből, egyszer pedig felülnézetből, majd ezeket egymásra helyezték. Ez a fajta „megoldás" bizonyos szögekből sajnos elég groteszkül néz ki. Egy másik problémám a fegyverekkel, jobban mondva a felfüggesztésükkel van: vagyis, hogy nincsenek. Külső nézetekből semmilyen fegyvert nem lehet látni, így például ha eleresztek egy bombát, az a semmiből hullik alá, ami elég hülyén néz ki. A gépágyúk lövedékei sem a megfelelő helyen jelennek meg. Ugyanakkor viszont megvan az emberben az az érzés, mintha tényleg ott lenne és Ő harcolna az ellenséges gépekkel. A wingman-jeink becsületesen és igen nagy hatékonysággal működnek, és a mesterséges intelligencia is teljesen rendben van. Még egy előny, hogy a program rendesen számolja az ellenfeleknél is a radar illetve infracsalik számát és ez így korrekt.



A másik problémám a hangokkal volt. Igaz, hogy a zenét kicsit átírták – most már egy fokkal jobb-, de a robbanások és a gépágyúk hangjai maradtak a régiek. Sok különböző fajtájú robbanás teljesen egyformán szól és néhány gépágyú hangja is megegyezik.

Szintén problémám volt a gépek műszereivel és a belső nézetbeli pilótafülkével; történetesen az, hogy nincsenek. Csak a HUD tartókereteit látjuk „belső" nézetben illetve kép-a-képben módszerrel megjelenített műszereket, amelyek kicsit sem hasonlítanak eredeti megfelelőjükhöz. Ennek van jó oldala és rossz is: a kezdők hamar megtanulják kezelésüket, átláthatóak, de egyáltalán nem élethűek. Ugyanez vonatkozik a lézervezérlésű bombák célbajuttatási módjára, vagyis, hogy semmilyen lézeres célmegjelölést nem kell végeznünk, a gép mindent megcsinál helyettünk, pedig ez a valóságban nem így van.

A program legnagyobb pozitívuma a Jane's kislexikon, mely kárpótol – ha nem is teljes mértékben – a minket ért csalódásokért. Ha másért nem is, legalább ezért érdemes beszereznie annak, akinek nincs meg se az ATF, se a USNF egyik része sem.

Tatcom

Más vélemény

Nem mondom, hogy annyira odalennék a modern harci repülőgépszimulátorokért (inkább maradok a második világháborúnál), de amikor először megláttam a US Navy Fighters-t az ECTS-en, bizony tátva maradt a szám. Soha nem látott grafikai megvalósítás és felbontás, profi kivitelezés, ez a program lesz minden szimulátor megszállott kedvence – gondoltam akkor. Nem is tévedtem nagyot, a program akkor tényleg nagyon jó volt, az egyetlen apró probléma, hogy mindez már két éve történt, és az azóta eltelt idő alatt bizony nagyot változott a világ. Nem úgy a US Navy Fighters vagy az ATF sorozat, amelynek tagjain mintha nem fogna az idő. Hiába a 3Dfx és a P200, ezek a programok még mindig ugyanúgy néznek ki, mint két évvel ezelőtt, én legalábbis nem vettem észre gyökeres változást egyetlen epizódban sem. Az ATF98-ról is pontosan ez a véleményem, azaz a két évvel ezelőtti grafika szerintem idén már aligha állja meg a helyét. A körítéssel semmi gond, az is lehet, hogy maga a játék nagyon jó (bár én laikusként nem voltam éppen hanyattesve tőle), de hogy grafikailag elég szegényes a program, az egyszer biztos!

Del

ven munkaóra osztható szét a sérült gépek között. Ha úgy döntünk, hogy a hibáikat nem javítjuk ki, akkor romolhatnak a gép fontosabb repülési tulajdonságai, mint például a fordulékonyság, vagy a sebesség stb.

A Play single missions menüben választhatunk 99 darab „egyszemélyes" és 15 darab többjátékos küldetés közül, amelyek minden – a hadjáratokban előforduló





– feladattípusra felkészítenek bennünket. Ha többen szeretnénk játszani egymás ellen – vagy egymást támogatva – akkor az alábbi módokon köthetjük össze a gépeket: soros port, modem, IPX, TCP/IP. IPX hálózaton akár 16-an is lehet játszani, TCP/IP-n keresztül azonban csak négyen. Interneten MPlay szervereken is tudunk játszani, de tudomásom szerint ezek nem ingyen működnek.

A program minden kétséget kizáróan leglátványosabb része a második CD-re felkerült Jane's All the World Aircraft „kislexikon", mely tartalmazza az ATF-ben és a USNF-ben megjelent összes gép, rakéta, helikopter és minden más jármű fotóját, technikai leírását. Az általunk repülhető gépek mindegyikéről – kivéve a Mig17-et és a 21-et – két teljes képernyős videoklippet nézhetünk végig – az ATF-ben és a USNF'97-ben még három klip volt, úgy látszik nem fért fel a sok anyag a CD-re.

Az ATF 98 a 640×480 mellett támogatja a 800×600-as, sőt megfelelő gépen akár az 1024×768-as felbontást is. Külön érdemes kiemelni, hogy a játékhoz egy háromszázegynéhány oldalas magyar nyelvű gépkönyv is készült.

Értékelés 79

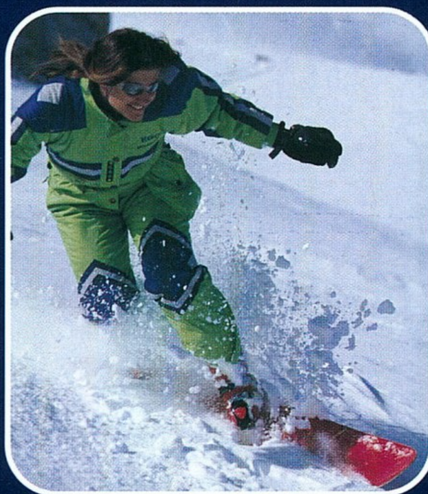
Electronic Arts
Minimum: P100, 16 Mb RAM
Extrák: magyar gépkönyv

FUNkey, ami nagyot soul!

Keresse az újságárusoknál!

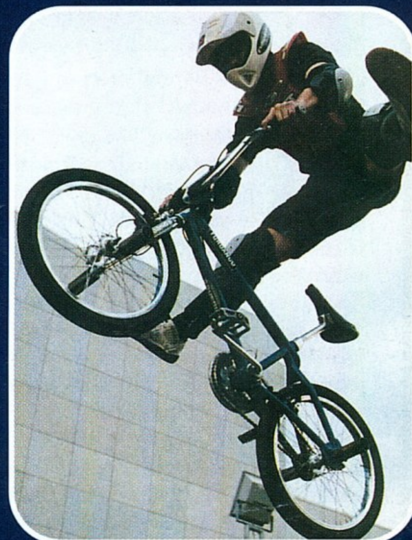
FUNkey®

funsport, streetwear, farmer, divat és zenei magazin

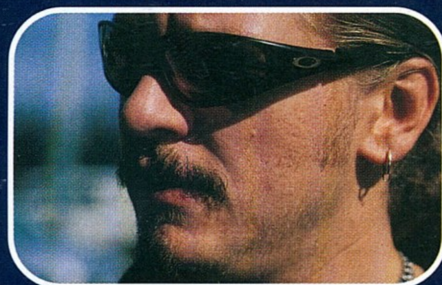










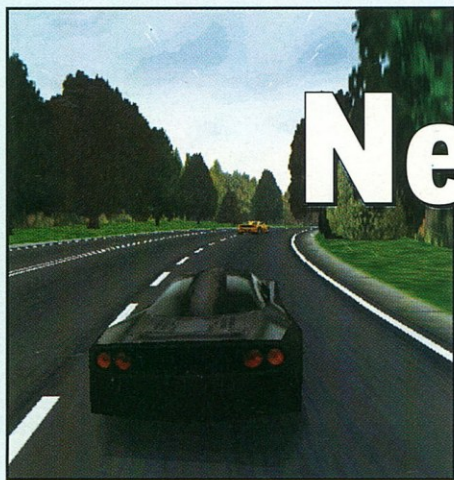






A FUN-sportok, a márkás öltözékek és kiegészítők, a legújabb zenék, az aktív életmód kedvelőinek magazinja

December: snowboard, siklóernyő, sky-surf, gördeszka trükkök, vadvizi evezés, sziklamászás, B-box trend, Happy Gang, Fresh, dögrovás (Ganxsta Zolee), house side (DJ Junior), CD újdonságok, játékok értékes nyereményekkel, ingyenes sportszerbörze, ingyenes belépő Magyarország első fedett skate-parkjába!



Electronic Arts

Need For Speed 2 Special Edition

Micsoda különbség...

Kétségtelen, hogy a Need for Speed mindig is sajátos szerepet töltött be a PC autóversenyek sorában. Már az első rész is jókora vízhangot keltett, azon egyszerű oknál fogva, hogy a fejlesztők igyekeztek a nagy játéktermi őrülettel dacolva, egy ízigvérig szimulátor programot kiadni a kezük közül. Manapság azért az EA-nál is egyre jobban idomulnak az új idők szeleihez, így a modern köntösbe öltöztetett NFS 2SE már alapból támogatja a 3Dfx-et, illetve az arcade opciót. Az előzetes ígéretek szerint ez nem azt jelenti majd, hogy tipikus voodoo-s „szemetet" csinálnak belőle (Speedboat, X-Car és a társai...), egyszeruen csak a remek program mellé ajándékba megkapjuk a 30 fps-t. Nos, dicséretükre legyen mondva ezt maximálisan sikerült megtartaniuk, így mindenképpen szorítottunk helyet egy nagyobb ismertetőnek az SE részére.

Természetesen a játék elindítása után a már jól megszokott NFS videókban gyönyörködhetünk, majd a főképernyőn érdemes elsőre szemrevételezni az autókat. Összesen 12 féle csodajárgányt választhatunk, három osztályba rangsorolva. Az „A" kategória egyértelmű csúcstartója a McLaren F1, a maga 621 lóerős motorjával, 380km/s- végsebességével. Ezekkel a technikai adatokkal avatott kezekben gyakorlatilag verhetetlen. Az első osztályban szerepel még a Ferrari F50-es, ami mondanom sem kell, hogy a jól ismert 40-es modell utódja. Végsebessége azért elmarad a McLaren-étol, sőt, hű marad a cég emblémájához, hiszen az utakon leginkább egy megvadult paripára emlékeztet. Iszonyatos design-al kelt életre a Ford GT40 La Manche-i győztes autója, fantáziadúsan csak Ford GT 90-re keresztelve. A előkelő negyedik helyet a Lotus GT1 foglalja el. Már amennyire lehet ilyet mondani, ő az élmezőny „kezes báránya", leginkább a problémamentes kanyarvételben jeleskedik, ennek a hasznos tulajdonságának hála sokszor felveszi a versenyt gyorsabb társaival (csak 9.0 sec-alatt gyorsul 100mph-re, érthető hogy főként a stabilitására számíthatunk.:)).

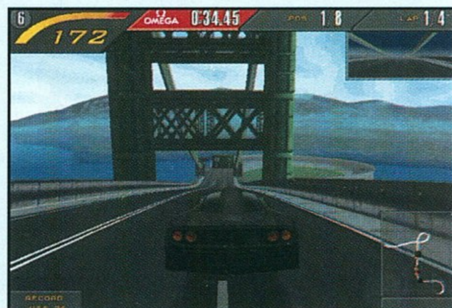


A „B" osztály talán legérdekesebb autója az Isdera112i, ami precíz német kivitelezés, ebből kifolyólag a lelke egy Mercedes V12-es 400 lóerős motor. Remek gyorsulása és nagy végsebessége ellenére, iszonyatosan tapad az úthoz, így a technikásabb pályákon sokkal jobban lehet vele menni, mint a „sebességkirály" McLaren F1-el. Az pedig, hogy sokan még a nevéről sem hallottak, annak a ténynek köszönhető, hogy mindössze 3 darab (!) készült belőle. Ide rangsorolták még a Ford Indigo-t, a Jaguar XJ220-at, illetve a Nazca C2-est.

Végül a „C" csoport, ahol az élen a jó öreg Lotus Esprit szerepel. Talán érdekes, hogy a C-64-en és Amigán is oly közkedvelt Lotus Esprit autóverseny főszereplője, a NFS2-ben a legolcsóbb autó a maga 82.000$-jával. Itt választhatjuk még az egyik legimpozánsabb sportkocsit a Mustang Mach III-at, illetve a Lamborghini részére tervezett zengzetes nevű Italdesign Cala-t.

Ezzel az autó mennyiséggel a program messze kiemelkedik a riválisok közül, főleg ha figyelembe vesszük, hogy mindegyikhez teljes statisztikát, egy rövid történelmet, illetve kisebb videó filmet is mellékeltek. Utóbbi külön érdekessége, hogy mozgás közben mutatja be az általunk kiválasztott modellt, különböző igényes montázsok segítségével. Érdemes végignézni az összest, majd szemrevételezni a pályákat. Természetesen itt is kapunk kommentárt, azonban ha bajnokság keretein belül vágunk neki a megmérettetésnek, akkor szép sorjában tudunk csak haladni. Ennyi előzetes után ideje, hogy felpörgessük a motorokat





Most épp verhetetlen...

Tulajdonképpen az SE-ben kijavították a NFS2 legnagyobb hibáját, nevezetesen azt, hogy a program nagyon csúnya és lassú volt. Megmaradt az igényes körítés, (a rengeteg statisztikai adat, a videók, a töménytelen minőségi állókép) így „órákat" el lehet azzal is tölteni, hogy a plusz dolgokat nézegetjük. Maga a verseny iszonyatosan sokat javult, hála a megfelelő sebességnek, az ellenfelek kellő intelligenciájának, illetve a modellezés profi megvalósításának. A hálózati része máris nagy sikert aratott, gyakran találkozunk azzal a ténnyel, hogy a Quake mellett azért a SE is felkerült a LAN-en rendszeresen játszók potenciális listájára. Ez alapvetően annak köszönhető, hogy tényleg van verseny a játékban, ki lehet szorítani a másikat, neki lehet kenni a szalagkorlátnak, le lehet lökni a szakadékba. Ez persze remek szórakozás, ráadásul veszélyes is, hiszen hamar megcsúszhatunk a nagy lökdösődésben, minek eredményeképpen könnyen lefagyhat a kárörvendő mosoly az arcunkról. Mindenképpen érdemes megjegyezni, hogy a program glide-ot használ – tehát nem D3D-t –, illetve hogy a jövőre nézve már kezeli a force feedback-es kormányokat. Mindent összevetve a Need for Speed 2 Special Edition egyelőre viszi a pálmát...

Cybera

Más vélemény

Sokáig gondolkodtam rajta, hogy vajon mit is írjak a Need for Speed 2 Special Edition-ről, hiszen a játék igen vegyes érzéseket ébresztett bennem. Kétségtelen, hogy a 3Dfx-nek köszönhetően a program sebessége leírhatatlanul gyors lett, száguldozós kategóriában talán a leggyorsabb, amit valaha is láttam. A sokat emlegetett „speed feeling" tökéletes, majdhogynem csak a menetszél hiányzik. A grafika és a pályák kidolgozottsága úgyszintén első osztályú és persze az autók is igen jól mozognak. Egyszóval első ránézésre minden szuper, de valahogy nekem mégis voltak ellenérzéseim. Az első részben a pályák sokkal életszerűbbek voltak, azaz a város, a vízesés és a tengerpart mellett hegyi utakon és erdőkben száguldozhattunk. Más szóval az abszolút reálisan kidolgozott autókkal abszolút reális környezetben próbálhattuk ki vezetői képességeinket. Ezzel szemben az NFS2 SE pályái sokkal inkább hasonlítanak egy játéktermi „tucatautóverseny" pályáihoz, vagyis dugig vannak pakolva mindenféle látványossággal és különleges effektel, ami ugyan kétségtelenül nagyon szép, ámde nem sok köze van a valósághoz. Lehet, hogy ez valakit nem zavar -sőt, nyilván sokan még örülnek is neki- engem viszont inkább egy picit kiábrándítottak. Nem mondom, szép az a láva, amely mellett ezerrel elszáguldunk, de ha már egyszer azt hirdetjük, hogy az NFS2SE szimulátor, akkor legyen is az. Jelenlegi formájában viszont inkább egy remekül kidolgozott akciójáték a program, igaz annak valóban tökéletes.

Del

és belekóstoljunk a SE által nyújtott száguldás élményébe.

A startnál hamar ki fog derülni, hogy 3 féle képernyőnézetet változtathatunk, az úgynevezett belső nézet mellett két külső nézetet. Muszerfalas lehetőség nincs, úgy látszik ennek technikai akadályai lehettek, hiszen alapvető volt, hogy minden nagy „NFS-es" ezt használta, magyarán nagyon közkedveltnek számított. Mindenesetre maga a verseny abszolút élvezetesre sikeredett, amiben nagy szerepe van az autók tökéletesen lemodellezett mozgásának. Az igazi megmérettetést kedvelőknek szinte kötelező a szimulátor fokozat, itt az autó „teljesen" úgy viselkedik mint az életben, össze-vissza kipörög, a kanyarokban elszáll, csak némi gyakorlás után lehet nagyobb sebességgel is az úton tartani. Nem annyira realisztikus, ám annál élvezetesebb az arcade mód, itt kevesebb gondunk lesz az irányítással, így lehetőség van koncentrálni az ellenfelekre illetve a pályák gyönyöru grafikájára. Persze az elején így is rendszeresen fel fogunk borulni, de nem érdemes bánni, hiszen nagyon látványos karambolokat lehet így „elszenvedni" miden különösebb sérülés nélkül, kényelmesen hátradőlve a fotelban.



Az első pálya inkább bemutató jellegu, csúnyácska sziklák között kell taposni a gázpedált, az egyetlen eseményt a lelkünket is kirázó függőhidak hozzák. A Mystic Peaks-en már számolatlanul kapjuk a grafikai áldást, egyfolytában szakad a hó, jönnek a hatalmas alagutak, hangulatnövelésnek pedig a fülünkbe süvít a szél. Akinek esetleg ez nem lenne elég meggyőző, gyönyörködhet a napfényben csillogó friss hó látványában, esetleg a tibeti harangok játékában. Teljesen más jellegű pálya a Monolithic Studios, itt Hollywood-ba szabadulnak be az autócsodák, átszáguldanak egy útra borított panoráma mozi alatt (ez jól ismert Las Vegas utcáiról), megkerülnek pár Jurasick Park-os dinoszauruszt, majd egy lángoló raktáron keresztül befejezik a filmstúdiós ámokfutást. (Talán a legnagyobb „speed feeling" itt éri a játékost, a csillagos eget játszó panorámamoziban.)

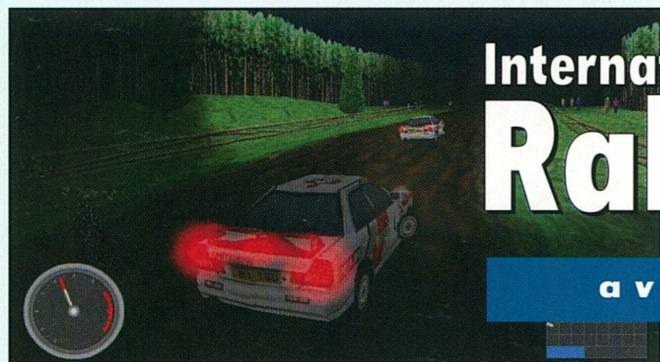


Ezt követi az a pálya ahol a McLarenF1 gyakorlatilag verhetetlen, a Proving Grounds. Mivel nincsenek benne nagy kanyarok, így folyamatosan lehet a végsebesség közelében autózni. Az Outback érdekessége az ausztráliai moszkitók szétkenődésének látványa a szélvédőn (mi tagadás felejthetetlen élmény). Azért nem elhanyagolható, hogy Sidney belvárosának utcáin csikorgathatjuk a kerekeket, majd egy hosszabb kanyonon keresztül, irány a sivatag. A Lost Resort már jól ismert a demóból, Mexicó-ban járunk ősi templomok mélyén, párás dzsungel utakon.

Észak-európában próbálhatjuk ki leginkább a csúszkálós kanyarvételi technikát, ehhez jól asszisztálnak a széles nagy ívű kanyarok illetve a hatalmas zöld rétek az út mentén. Látni fogunk egy vidámparkot is, és bár 300 km/h-ás sebesség mellet nincs túl sok idő nézelődni azért a sikolyok mindenképpen el fognak jutni hozzánk. A versenysorozatot Kanada sugárútjain fejezzük be, megállapítva, hogy a NFS2 SE-ben az összes pálya bír valami magával ragadó hangulattal.

Értékelés 90

Electonic Arts
Minimum: P120, 16 Mb RAM
Extrák: multiplayer, 3Dfx



Europress

International Rally Challenge

avagy Network Q Rally 2

a november elején boltokba került International Rally Challenge is Europress alkotás, egészen pontosan ugyanannak a fejlesztőcsapatnak a munkája, akik alig fél éve megjelentették az első valamirevaló PC-s rally szimulátort, a Network Q Rally-t. Azóta persze sokat fejlődött a világ, így az időközben kiadott kiegészítő pályalemez mellett most a program egy új verziója is napvilágot látott.

A cím új, és így mindenkiben joggal merülhet fel a kérdés, hogy az International Rally Challenge vajon mennyiben különbözik elődjétől, a Network Q Rally-től? Nos, amennyiben rangsorolni kellene a legfontosabb újításokat, valószínűleg a D3D támogatás szerepelne az első helyen, hiszen ezáltal a program teljesen új külsőt kapott. Köszönhetően a mostanában mar hazánkban is elterjedőfélben lévő 3D gyorsítókártyáknak, az amúgy is igen meggyőző sebességű rendszer még gyorsabb lett, ráadásul ezúttal már minden 65 ezer színben pompázik. Szerencsére a fejlesztők gondoltak azokra a játékosokra is, akik egyelőre még nem rendelkeznek gyorsítókártyával, így az előbb említett lehetőség pusztán opcionális, azaz bármikor kikapcsolható. Ebben az esetben a játék változatlan felbontásban, de „csak" 256 színben fut, cserébe viszont a gyengébb teljesítményű géppel rendelkező Rally rajongók is elégedetten száguldozhatnak.

A menürendszer és a játék felépítése – a jó pár újítás mellett – teljes mértékben a Network Q Rally-t idézi. 9 csodálatos autó közül választhatjuk ki magunknak a legszimpatikusabbat. A választható típusok között szerepel például a Renault Megane, a Subaru Impreza, a Mitsubishi Lancer, a Nissan Almera és természetesen a Skoda Felicia is kvalifikálta magát a második részre. Minden autó más és más menettulajdonságokkal rendelkezik, így érdemes az összest kipróbálni.

A cél nélküli száguldozás mellett választhatunk „Arcade" játékot, ami leginkább egy játéktermi autóversenyre emlékeztet, vagyis a nehézségi szintnek megfelelő idő alatt kell a pálya bizonyos szakaszát teljesítenünk és közben vetélytársainkat is megelőznünk. Ekkor nem kell autónk egészségi állapotával törődnünk, hiszen minden bukfenc és piruett után – legyen az bármilyen látványos is – sérülések nélkül esünk talpra. Mindössze az üzemanyagmutatóra kell odafigyelnünk, de szerencsére a pálya különböző szakaszán elhelyezett töltőállomásokon menet közben is tankolhatunk. Hasonló feltételek mellett zajlik a bajnokság is, azzal az alapvető különbséggel, hogy itt a verseny végén az elért helyezésnek megfelelően egy pontszámot kapunk, és a pályák teljesítése után ezek alapján hirdetnek győztest. Ez a két üzemmód mindazoknak tetszeni fog, akik mindössze száguldozni szeretnének, az International Rally Challenge igazi erőssége azonban mégsem ezekben keresendő.

A harmadik – Simulation – üzemmód segítségével ugyanis egy komplett rally-t játszhatunk végig az egyes szakaszok közötti szerelésekkel és autó-beállításokkal együtt. A hivatalos Rally szabályok szerint egy 30 nemzetközi szakaszból álló versenysorozatot kell teljesítenünk a lehető legrövidebb idő alatt. Autónkat minden szakasz előtt beállíthatjuk a pálya adottságainak megfelelően, változtathatjuk például a rugók keménységét,

Más vélemény

Tökély, avagy tök éj? – merülhet fel bennünk a kérdés ezzel a játékkal kapcsolatosan. Nos, ha van valamilyen poligon kártyánk, akkor előbbi, ha nincs, akkor utóbbi. Lassan a játéktermek felköltöznek a merevlemezünkre, ennek lehet örülni, lehet nem örülni, ez van.

Ez az autóverseny nem panaszkodhat, hogy szégyenére vált volna a fejlesztő cégnek – tényleg helyén van mindene. Jól irányítható (tehát élvezhető), és a 3D-s kártyáknak köszönhetően a látványból is jól megkapjuk a magunkét. Egyszerűen gyönyörű. Az éremnek itt is két oldala van, azaz gyorsítókártya nélkül viszont eszméletlenül lassú...

Iwo



Személy szerint mindig is nagyon szerettem a Network Q Rally-t. Néha képes voltam tizenötödször is újrapróbálni ugyanazt a szakaszt, hátha sikerül néhány másodpercet lefaragnom előző időeredményemből. A programnak voltak ugyan apró gyengéi és hiányosságai, de ezen kívül nagyon sokáig messze az egyik legjobb PC-s autóverseny volt. Egy P100-on képes volt nagyfelbontásban produkálni azt a bizonyos nagybetűs „Sebességérzést", amit eddig csak játéktermekben érezhettem (no meg persze kint az utakon, de ott ezt a szürke ruhás, zseblámpával integető „nézők" valahogy nem nagyon szokták értékelni, és így mindig sikerül begyűjtenem néhány igen költséges „Tiltott helyen fürdőzés" cetlit...). Nagyon szerettem próbálgatni, hogy az egyes autók mennyire másként viselkednek a kanyarokban, mennyire más a hangjuk, és hogy mennyire eltérő teljesítményűek. Egyszóval szerettem a programot, így már alig vártam a folytatását.

Amikor megláttam az International Rally Challenge-et, elsőre lenyűgözött az a sebesség, amit a program produkált. 3Dfx-en a játék egyszerűen gyönyörű (igaz, mi nem az?), ráadásul olyan simán és gyorsan fut, hogy ha nem kellett volna az irányítás miatt a gombokra tapadnom, biztosan székem karfáját markolásztam volna. A 30 pálya nemcsak, hogy eltérő talajtípusokat, de az adott helyszínre jellemző terepviszonyokat és tereptárgyakat tartalmaz, így például Brazíliában a „dzsungelben" száguldozunk, Oroszországban ellenben néha még medvéket is felfedezhetünk az út szélén. A Net Q Rally egyik bosszantó hibája volt, hogy ha letértünk az útról, akkor a pálya „láthatatlan" szegélyén pattantunk egyet. Szerencsére az Int. Rally C.-ben ezt a kiábrándító „apróságot" kijavították, így most már gond nélkül lefarolhatunk az útról. Ezt legjobban külső nézetből lehet élvezni, bár máshonnan nem is nagyon lehet, mert ki tudja miért, a programból kifelejtették a rendes belső nézeteket. Teljes képernyőn műszerfal nélkül ugyan száguldozhatunk, ez azonban véleményem szerint nem pótolja az eltérő autók eltérő műszereit és a néha bedöglő ablaktörlőt. Szomorú, hogy ez kimaradt, ha nagyon rosszmájú akarnék lenni, azt mondanám „így már nem is szimulátor". Persze lehet, hogy nem is annak készült a játék. A bajnokság körítése ettől függetlenül továbbra is tökéletes, és igazából külső nézetből is nagyon élvezetesek a versenyek.

A grafikára az az érzésem, senkinek sem lehet panasza, a program sokkal szebb, mint az első rész. 3D gyorsítókártyával a sebességgel is tökéletes (mindössze az éjszakai pályákon vannak apróbb röccenések ha minden autónak bekapcsoljuk a fényszóróját), e nélkül viszont nem száguld különösebben a kicsike (legnagyobb részletesség mellett még egy P233 MMX sem volt elegendő az abszolút folyamatos mozgáshoz – hiába, ezt a programot gyorsítókártyára írták). Az irányítás talán egy picit érzékenyebbé vált, de valószínűleg ez is csak megszokás kérdése. A Net Q Rally-ból már ismert átvezető animációk is megmaradtak, talán egy kicsit több is van belőlük, és habár a játék szempontjából nincs túl nagy jelentőségük, mégis remek hangulatot kölcsönöznek az egésznek. Másodpilótánk is a régi, a féklámpánk szóródó fénye ködben pedig egyszerűen lenyűgöző. Ezek ugyan mind csak apróságok, de szerintem pont az ilyen apróságoktól lesz jó, vagy kevésbé jó egy játék. Véleményem szerint az International Rally Challenge az előbbi kategóriába tartozik, bár az a belső nézet nekem nagyon hiányzott. Úgy gondolom, pilótafülke nélkül az F1GP2 sem lett volna ennyire sikeres, bár itt a fantasztikus sebesség és a remek körítés (szerelések, berhelés) sokmindenért kárpótolhat. Aki szereti az ilyen jellegű játékokat, annak mindenképpen érdemes néhány pillantást vetnie rá!

Del

vagy gumijaink típusát. Itt bizony már a kocsi sérüléseivel is foglalkoznunk kell, és persze a rendelkezésre álló idő mindig kevesebb, mint amennyi a szereléshez kellene. Egyetlen ellenfelünk az óra, így minden rosszul bevett kanyar helyezésekbe kerülhet!

A pályák talaja és az időjárási viszonyok versenyenként változhatnak, így egyaránt meg kell tanulnunk például hóban, sárban, esőben és ködben vezetni. Mindehhez már csak hab a tortán, hogy az előbb felsoroltakat átélhetjük éjszakai versenyeken is...

A fejlesztők gondoltak azokra is, akiknek nem lenne elegendő a játékban szereplő 30 pálya, és így egy igen egyszerűen kezelhető pályaszerkesztőt is mellékeltek a programhoz. Mindent egyszerű kapcsolókkal irányíthatunk és így pár perc alatt máris egy saját készítésű pályán kergethetjük a gép által irányított autókat. Természetesen a Network Q Rally-hoz hasonlóan az







International Rally Challenge is támogatja a többjátékos üzemmódot, így hálózaton, vagy egy „mezei" soros kábel segítségével, sőt, akár osztott képernyőn is játszhatunk barátaink ellen.

Értékelés 87

Europress
Minimum: P90, 16 Mb RAM
Extrák: 3Dfx, multiplayer, pályaszerkesztő

Lands Of Lore II
végigjátszás

10 oldal 80 órányi játékról

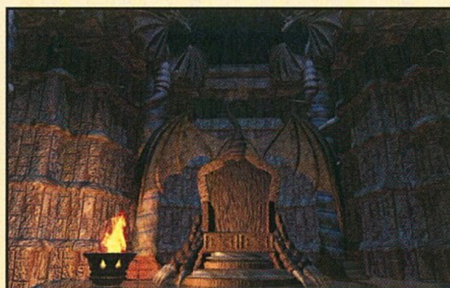
egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy mese, amit úgy hívtak, Lands of Lore – Throne of Chaos. Ezt a mesét igencsak szemrevaló külsővel áldotta meg az Úr, ami a történet hiányát is ellensúlyozta. Immár három éve, hogy a mese készítői, a Westwood Studios, átadta forgalmazóinak az elkészült game első dobozát. Három éve, hogy mi magunk legyőztük az utolsó akadályt, az alakváltó Scotia boszorkányt, s megmentettük Richárd király trónját, a királlyal és az „Örömkő" (Gladstone) birodalommal együtt. Ki felejtené el a játék végén mutatott, sokatmondó jelenetet, amikor a rejtélyes Draracle – a félig ember, félig sárkány jós –, kiveszi UV-fényes kontaktlencséjét, előrevetítvén így a következő rész elkészültének nehézségeit...

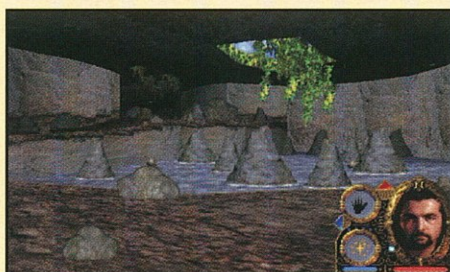
Nehézségből pedig volt bőven, de a végeredmény mégis megérte a várakozást. A Lands of Lore 2 – Guardians of Destiny még monumentálisabb, mint az első rész, így ne is pazaroljunk több szót a bevezetőre, inkább essünk neki gyorsan!

Draracle barlangja

Ott kapcsolódunk be a sztoriba, hogy egy tömlöcből hipp-hopp, Draracle jósbarlangjában találjuk magunkat. Emberi formánk felöltése után világossá válik előttünk, hogy a mai nap első teendője e jós felkeresése lesz. Egyelőre ebben rengeteg segítségünk lesz: nyilak, röpködő fények, kevés útelágazás, részletes leírás (a legjobb a lista végén). A barlangban Gladstone néhány őrével fogunk viaskodni, illetve gyógyharc vár egy kisebb csótánybandával (abszolút veszélytelen). Fegyverként először a kristályforma sztalagmitokat használhatjuk, majd ha már sikeresen elejtettünk egy őrt is, akkor csenjük el a hulla rövidkardját; egész jó fegyver az e szinten található ellenfelekkel szemben. Hasznos segítség lehet a „barlangi aloé" is, ami itt egy zöldes-sárgás gomba.

Észak felé indulva előbb-utóbb útlezárásokba ütközünk, de abban a pillanatban átalakulunk, és a formától függően jutunk tovább. Gyíkkal a keletibb járaton tudunk átcsusszanni, a szörnyeteggel pedig a nyugati utat elzáró sziklát darabolhatjuk fel (egyébként az egész játék során kétszer lesz a szörnyes formára szükségünk, sőt, a 7. harcos-szint után csak annyiban láthatjuk hasznát, hogy immúnis a mérgekre, ugyanis a jobb fegyverekkel felszerelt ember feleannyi idő alatt intézi el az akadékoskodókat).

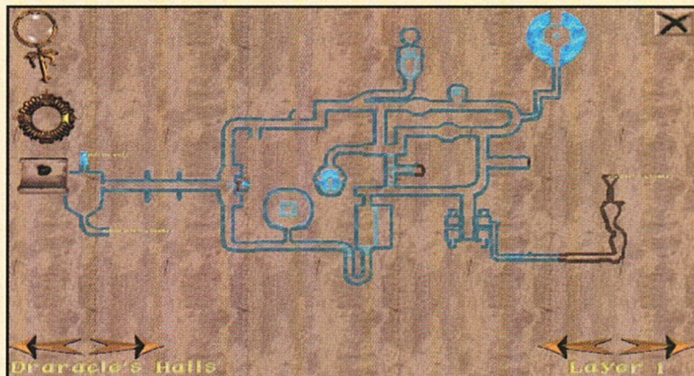




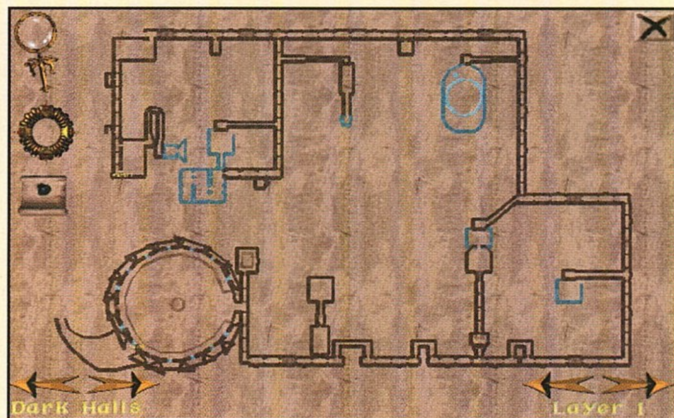
A tó után keletre lesz egy nagyobb terem, aminek a közepén egy óriási földalatti víznyelő alakult ki. Három csöpögős sztalaktitot is lelhetünk ebben a teremben. Milyen kiváló alanyai a felesleges agressziónak! Nem mozognak, nem ütnek vissza, és annyira nem is kemények. Ha a harmadikat is vízesséssé alakítottuk, akkor egy addig sehol sem látható katonát küldünk a biztos halálba. Dupla öröm. Ezután oszlopokat kell széthúzogatnunk a továbbjutáshoz, ami miatt persze később a plafon le is omlik, elzárva a visszautat. Északkeletre folytatva sétánkat néhány érdekesebb tárgyhoz is juthatunk, plusz tanúi lehetünk, hogyan éltet minket egy ork aggastyán, természetesen anyánk egészségére (amíg ki nem leheli a lelkét). A déli bezárt termet a falba rejtett lánc széthasításával nyithatjuk, odabent pár „ősi kavics" található (ezekkel nyílik lehetőség 5. fokozatú, szintű varázslatokra). Az északibb teremben ládákra kell ugrálni, hogy miénk lehessen az öreg ígérte, nem túl hasznos pár cucc.

Tovább haladva a jós barlangjához, egy lávás teremhez jutunk, ahol két túlméretezett csótánnyal lehet összeakaszkodni (de ha nem akarunk harcolni, hát ne menjünk le hozzájuk). Lényeges végállomásunk a jóshoz vezető híd, ahol elzárják előlünk a visszautat. A híd maga igencsak labilis, így előtte nem árt még körbenézni. A nyugati falon, a víz felett van egy kar, ezzel felnyithatjuk a „rácsszabályozó-rendszert" tartalmazó szobát, ahol egy számszeríj is a miénk lehet a „guardian orb" mellett. Az északi hídfőre érve láthatunk jobb kéz felé egy messzi-messzi fatákolmányt, ezt a számszeríjjal meglőve az időközben leszakadt híd pótlására hasznosíthatjuk. Ha sikeresen elértük Draracle barlangját, egy kis mese következik, amelyben a Draracle további kutatási iránnyal lát el bennünket, miszerint menjünk a Déli Kontinensre. Ezen a kontinensen dúlt a félig ember, félig macska huline-ok (human + feline) és az inkább emberre hasonlító dracoidok ősi háborúja, melynek eredményeként ma már nem lehet az utóbbi fajból élő képviselőt találni (ebből kitalálható, hogy ki nyert). Két úton juthatunk oda, van a fényes út („shining path"), és van a hasznosabb út („krasznaja gyevocska"). Az utóbbin haladva semmit sem vesztünk a másikhoz képest, s mienk lehet egy hátizsákra való cumó.









Draracle termei

Kattintsunk a Draracle-t ábrázoló faliszőnyegre, és gyorsan fussunk be a csontváz-szolgák közé. Fenomenális múzeumfosztogatás fog következni. Mindenképpen tegyük el a prizmakardot, de ha van helyünk (dobáljunk el minden rövidkardot meg sztalagmitot, azokra úgysem lesz már szükség, hiszen semmi sem kopik a használattól, és semmit sem lopnak el tőlünk), akkor a törött „Thohan kardját" is mélyesszük a zsebünkbe.

A köveket pakoló csontváznál a téglák átcsoportosításával (az egyiket a falból kell kihúzni) egy villámkristályra is szert tehetünk. A baltát (lőfegyvernek is jó) felvéve kisebb bajba kerülhetünk, de ne essünk pánikba, amint gyíkká változunk, rohanjunk fel a tekercsekhez, és a kijutáshoz keressünk a falon egy karocskát.

Ha meguntuk a gyűjtő-akciót, látogassuk meg a képtárat, amit az előző Lands of Lore-ból és a jelen részből állítottak össze. A leghátsó piktúra mögé (Gladstone-t ábrázolja) egy kart is bújtattak, ami szabad utat enged egy négy fülkéből álló terembe. Itt keressük fel a homokórát. Valami sugallat azt tanácsolja: ROMBOLJ! Mi más is jutna az ember eszébe egy múzeumban? A kipergő homok bűbájos hatalma lehetővé teszi a faltörést is (a homokórás fülkében, a keleti falon), így ha gyorsak vagyunk, a megnyitott fülkéből kijuthatunk egy jóságos sárkány barlangjába is.



Most már nyugodt szívvel szállhatunk fel a magasba. A vadregényes repülés során élvezhetjük leendő játékterünk tág panorámáját: először az Ősök Városának legmagasabb csúcsai tűnnek elő a horizonton, amint az óceán hullámaival folytatják évezredes harcukat, dacolva széllel és vízzel, viharral és idővel; majd magát az élettel teli, sokat megért zöld kontinenst pillanthatjuk meg, szívében a felhők birodalmát ostromló Karom hegység zord gerinceivel. A halálba, miért nem fért ide több jelző...

A huline dzsungel

Ebben a meleg, izzadt helyen rögtön megismerkedhetünk a térség egyik veszélyes állatfajával, egy kékesfekete, kétfejű tigrissel. Egy másik érdekes gerinces a pici, piros tűzokádó „dinoszaurusz". A fák közül meglepetésszerűen leereszkedő pókokkal is találkozhatunk, sőt, egyes méhkasok feldúlásai során is előbukkannak harcias ízeltlábúak.

Első feladatunk az introban látott kislány anyjának a megmentése legyen, aki az öreg barlangokba futott a gyermek megmenekítésére (ezt lásd a barlangok résznél); ugyanis addig nem hajlandóak a falu kapuját kinyitni, amíg ő vissza nem jött. A részleteket helyszíni bontásban közöljük; az általános menet a következő ebben a részben: a falu után a monostort látogassuk meg, majd ismét a barlangokat, de ott akkor más részeket. Ezután a szomszédos dzsungelt vegyük útba.

Falu: Ha sikerült bejutnunk, érdekes helyszínekre juthatunk. A főnök házát egy Kesthrel nevű kandúr őrzi, ám hiába kérünk audienciát, semmi hasznosat nem mondanak. Később, ha bajt kevernénk a lakók között, a főkapu bezárása után ez a harcias őrfigura is nekünk ront. Leütni nem nagy feladat, s a kaput is kinyithatjuk, ha a fickó őrhelye mögött elcsúsztatunk egy falemezt, s a mögötte lévő kar bizergálását követően a gombot is benyomjuk.

A falu sámánjától néhány hasznos tárgyat is elcsenhetünk, de a lényeg, hogy beszél egy bizonyos Dawn hollétéről. Egy erőgömbért (ezt később, a monostor vezetőjétől, az apáttól kaphatjuk meg) hajlandó megjavítani a Draracle-nál elcsent törött kardot, de azt igazán jóra majd a ruloi fellegvárban tudjuk összekovácsolni, egyelőre inkább a Tűzviharra tartogassuk ezt a valutagolyóbist.

Találunk itt még egy belső kaput is, ami a fogadóra és egy névtelen helyre visz minket. A fogadóban az előző játékból már ismerős Bacatta vár ránk, az udvari varázslónő testőre. Ígérjük meg neki, hogy természetesen vissza fogunk vele menni Gladstone-ba, de amíg ő úgyis csak úrnőjére vár, hadd játsszunk tovább.

Érdekes hely a főnök házától befelé lévő, eldugott kulipintyó. Természetesen a pincelejárót azonnal kiszúrjuk, mint alternatív bejutási módot, odabent azonban egy jelszót szegeznek nekünk, amire a választ még a faluban megmondja, egy hordós barikád mögött álló ember.

Visszatérve e házikóhoz, láthatjuk, hogy odabent a „nem hivatalos disztribútor" büszke tábláját függesztették ki. Egy hasznos álkulcs és egy adag kenhető méreg társaságában találhatjuk a bolttulajdonost. Ha már jártunk a fegyverárus nőnél, még egy üzletet is ajánl, mely szerint ha megöljük Kesthrelt, az őrmacskát, ingyen megszerzi nekünk a Tűzvihar kardot. Sőt, még szökési útvonalat is biztosít, mindezt csak szívességből. Az imént szerzett álkulcsot – ha nagyon ráérünk – kipróbálhatjuk a falu macerásabb ajtajain, bár túl sok használható tárgyra így sem lelünk.

Zsilip (a falu mögött van, a térkép északnyugati sarkánál): A falu főnökének helyére juthatunk be. Birizgáljuk meg azt a nagy követ, ami a zsilipnél a faluba vezető víz folyását nehezíti. Tevékenységünk eredménye tekintélyes környezetszennyezés. Menjünk le az immár fekete patak partjára (a lépcsőn), és varázsoljunk elő egy szikrát. Nemsokára a falu főnökének előadásában látványos röptének lehetünk tanúi. Így már állandóan nyitva lesz a főnöki rezidencia kapuja, s mienk lehet a trón alatt rejtegetett egész sereg ősi kavics.

Gejzír (a zsiliptől délre és nyugatabbra): Egyszerűen üssük szét a szokásos agresszív módszerrel, s jutalmunk az egyik patak végleges elapasztása lesz (miért zavarja a gejzírből jövő vizet, hogy a kúp csúcsát leütöttük?) Ebben az immár kiszáradt mederben egy gyíkméretű járatot is elérhetünk, ahol egy viharkristály, egy tűzkristály,



két-három ősi kő és egy piros dumakavics fekszik.

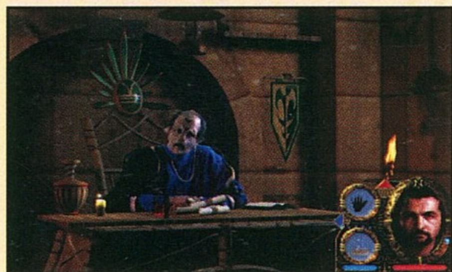
Útvesztő (a térkép délnyugati sarkában): Többször néhány kardcsapással (vagy kettes erejű szikravarázzsal) tudunk csak utat törni magunknak, aminek a végén a régi barlangokba vezető lejáratot találhatunk. Közvetlenül a bejárat előtt egy újabb olajtócsát vehet észre a figyelmes játékos. Most már rutinból belelövünk egy villámot, nehogy kimaradjon a sorból. Jutalmul felrobban a középső nagy szikla, s olaj kezd csordogálni belőle. Más közvetlen hatása nem érzékelhető, talán a régi barlangokban.

Kit'yara (a gejzírtől délnyugatra): Illegális fegyverkereskedő a termeszvárak védelmében. Csak gyenge cuccokat sóz ránk, pl. rövidkardot; szerencséje, hogy nem kér értük semmit! Egy erőgömbért azonban hajlandó odaadni legféltettebb kincsét is, a kivénhedt tábornok egykori kardját, Tűzvihart. Nagyon jó fegyver, mindenképpen erre költsük a golyóbisunkat (lásd még a falu és az orgazda). Egyébként nem árt, ha sokat beszélgetünk vele, mert elmondja, hogy a tökfőzelék elől a vadak közé menekült egy szem fia, Daniel is. Ha voltunk nála, nem bántottuk, és éppen indulunk a szomszédos dzsungel felé, útközben kezünkbe nyom egy kést is, hogy adjuk oda Danielnek (vegyük ezt ajánlólevélként).

Monostor (a térkép délkeleti sarkában): Mielőtt ide jönnénk, nem árt, ha már jártunk a faluban. A monostorhoz vezető hídon pedig ne próbáljunk meg szörnyeteg alakjában átkelni, mert túl nehezek vagyunk. A kertben egy sepregető embert találhatunk, aki egy kivénhedt tábornok, (talán még a Command & Conquerből - a furcsa fizimiska a tibérium-sugárzásnak köszönhető). Ő hagyta hatalmas kardját, a Tűzvihart Kit'yaránál. Sőt, ha már nálunk van az „erőgömb", azt is megmutatja, hogy hogyan használhatjuk (ettől függetlenül mi ugyanúgy csak csereeszközként tudtuk hasznosítani).

A monostor könyvtárában legelébb Dawn-nal találkozhatunk, Richard király udvari varázslónőjével (hm, megértjük, miért pont rá esett a választás...). Meséje után nyílik csak meg az apát terme. Próbáljunk meg a játék során végig kedvesek lenni hozzá, elvégre egy gavallér, az mindig gavallér, még a legvonzóbb hölgyekkel is... Mellesleg így könnyebb dolgunk lesz a Belial Terme résznél. Hozzunk neki is egy másolatot a rúnákról.

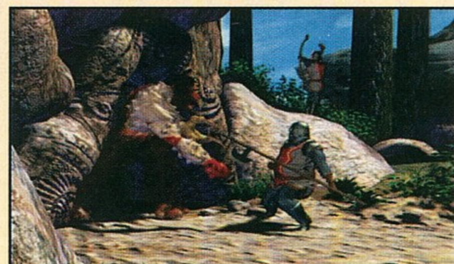
Julian terme: Ő itt a kalifa, apát vagy főszerkesztő. Csak akkor tudna segíteni az eredendő problémánkon, ha hoznánk neki egy viaszmásolatot a régi barlangok mélyén található rúnákról. Viaszt legkönnyebben az erdő egyik méhkasából lophatunk, rögtön vegyünk el kettőt is. A kutatást segítendő ad egy fém totemet is, amivel meghívhatjuk odalent a liftet. Ha visszatértünk hozzá a rúnával (pontosabban a másolattal), sokat ő se tud segíteni, de legalább kicsikarhatjuk tőle az ígért erőgömböt („power orb"). A könyvtár előtti terem szintén a rúnák leadása után tárul fel. Odabent egy Rix nevű pojácával találkozhatunk, de amint elmegy, láthatunk egy raktárba vezető ajtót is. A raktárban mindössze dobozokat találunk, meg egy félig megbontott falat, ami túl magasan van ahhoz, hogy elérjük és kitágítsuk a nyílást. A feladat egyértelmű, a helyszín a Sötét Termekbe vezet.



Híd (a falutól keletre): Ha már a vadak dzsungelébe indulunk, és megígértük Baccatának önmagunk feladását, keltsük fel, mert így megkíméljük magunkat egy harctól az őrökkel. Egyébként a környéken nem érdemes vízbe esni, mert túlságosan harapnak a halak. A híd közelében van még egy titkos barlang is, a folyópartról lehet bejutni (jól benőtte a vegetáció). Egy recept mellett találhatunk egy idéző varázslatot tartalmazó tekercset. Azonban ha ezt felvesszük, a kőszobrok tüzet kezdenek el köpködni egymásra, ami minket csak annyiban zavar, hogy nehezebb lesz visszajutnunk a folyópartra az újonnan megjelent lávakút miatt. A folyópartról a normális helyekre csak gyík formájában juthatunk vissza, ha megtaláljuk a picike járatot.

Régi barlangok

Első alkalommal csak az elveszett anyát keressük, a lányának már úgyis csak a csontjait láthatjuk (még akkor is, ha rögvest ide indulunk a startkor). Odalent egy öreg pókszerű lénnyel találkozhatunk, a „Kivégzővel", ahogy a falubeliek nevezik. Nem túl veszélyes darab, nekünk nem volt szívünk leölni, olyan aranyos kis csápjai voltak. A fészkében azonban találhatunk egy értékes lemezpáncélt („plate mail breastplate"). A szakadékot természetesen a felette lógó kövek megbolygatásával hidalhatjuk át. Ezután menjünk északra, majd az elágazásánál ne térjünk ki nyugatra, ugyanis a liftet egyelőre nem tudjuk meghívni. Ha jól navigáltunk, meg is találjuk Shallát, persze csak két, az intróból ismerős pókszerűség ledarálása után. Ezek a Belialt, a „gonosz" istent feltámasztani kívánó Anyalény első teremtményei, amik még nagyon nem hasonlítanak a végcélra. A későbbiekben még jó néhány tucatnyit fogunk szétcincálni, úgyhogy az egyszerűség kedvéért nevezzük őket póklényeknek. Ha a szakadék után nem északra megyünk, hanem nyugatra, egy lávás helyszínen átugrálva egy nagyon nagy kardot („Reaver of the Great Orc") rejtő szobába jutunk, feltéve, hogy már megmentettük az említett anyukát. A kard nem rossz fegyver, csak egyfelől csökkenti a védelmünket, másfelől nagyon nagy erő kell a forgatásához (valószínűleg megtaláláskor Luther még nem bírja el). Felvétele után gyorsan ki kell rohanni a szobából, különben kampec.



Amikor már Julian apát kérésére jövünk, birtokunkban a fémtotemmel, a liftes helyszínek is elérhetővé válnak. Összesen öt új szint nyílik meg előttünk, de ne ijedjünk meg, mindegyik rövid. Az elsőn három követ kell elforgatnunk, hogy egy gyógyító erejű kúthoz jussunk, a másodikon egy póklényen és egy gyíkjáraton kell átjutnunk egy hasznos hálóhoz („net of exile" – ha rádobjuk egyes ellenfelekre, eltűnnek, de nem mindegyik; hatása mint a Száműzés varázslaté, azaz idézés 5. szint). A következő szinten csak egy érdektelen lejárat van, ami szintén kőforgatós helyre vezet minket. Itt a három követ a megfelelő szimbólumú rács mögé juttatva (hehe) lehetőségünk nyílik egy lukra a falban, plusz kettő másikra egy picit arrébb. Lesz itt egy klassz pajzs („Death Stroke") és egy kevésbé használható hosszúíj („Shift"). Lejjebb ismét a szokásos három kővel találkozhatunk, ha elforgatjuk őket, láthatunk egy vidám animációt a „regeneráció gyűrűjének" mellékhatásáról.

A legalsó szint kicsit izgalmasabb: két óriási sziklagolyó játékát kell túlélnünk, majd a fémtotemünket az erre a célra vájt mélyedésbe kell süllyesztenünk. Egy pengékkel dúsított folyosón végigjutva (van kerülő útvonal is, de gyíkméretben simán átférünk) már csak egy guruló sziklát kell túlélnünk, ami mellesleg egy gödröt is üt a padlózatba. Ebben a gödörben meg lesz a vágyott rúna, de a sötétséget előbb meg kellene szüntetnünk egy szikravarázzsal. Aki Dawn-nak és az apát úrnak egyaránt kedveskedni akarnak, nem árt ha rögtön két másolatot is készítenek (így megspórolhat tíz percnyi utat). A rúnától nem messze egy ősi követ is eltávolíthatunk. Kifelé menet számítsunk legalább két póklény támadására.

A sötét termek

A gejzírnél található dumakő tartalma szerint egy, a monostorra kémkedni kívánó csapat falazta be magát ide. Talán túl jól sikerült nekik, mert mind itt maradt gyarapítani a szellemek seregét. Nagyrészt ők képviselik most a kék körvonalú ellenfeleket, akik manát és vért (legalábbis health-et) is szívnak tőlünk. A könnyebb, csontvázpatkány ellenféllel már találkozhattunk a Dracle Termeiben, sőt, még a dracoid temetőben is lesz hozzájuk szerencsénk. Egyedüli feladatunk a kijutás, amihez körbe-körbe

kell majd rohangálnunk. Útközben találhatunk néhány érdekes jelenséget, és hallhatunk pár aranyos hangeffektust: Ha egy ajtó ránk zárul, nagy valószínűséggel szét lehet verni a fizika törvényei alapján, ám egyes helyeken a program készítők készakarva zárják el a visszautat (ezek mindig könyvespolcok). Az első akadályt egy utunkat elzáró szekrény jelenti, amivel szemben egy „prizma" varázslatot tartalmazó tekercset is találhatunk. Ezt a polcot egy érintéssel eltolhatjuk.

Jó húsz méterrel ezután dél felé fog nyílni egy oldalfolyosó, aminek a végén két ősi követ vághatunk a hátizsák mélyére. Betévedhetünk egy átriumba is, ami egyelőre csak arról ismerhető fel, hogy kiszáradt fák és egy nagy tér alkotja. A két szellemet legkönnyebben egy lánc elvágása téríti nyugovóra, a hirtelen besütő napfény segítségével.



Később Rix-szel (a visszahúzódó és szerény felfedezővel) is találkozhatunk, akit egy gonosz lélek szállt meg, s ha szerencsénk van, néhány ütés után pár perc „lucidum intervallum" következik. Hiába könyörög olyan szépen, menthetetlenül visszaesik, s ekkor már az újabb kardcsapásokra csak sikoltozással válaszol, aminek egyenes következménye a halála. Legalább eltehetjük azt a díszes plazmabotját (közelharcra kifejezetten pocsék fegyver, de aki már látta a ruloikat, azt a nosztalgia elragadhatja, és kedvtelésből lő majd pár sorozatot a levegőbe).

Értékes cuccokat igazán az utolsó kanyar előtt találhatunk, amikor a folyosó már keletről megy nyugatra. Észak felé van a leágazás, ahol egy falat kiütve találhatunk egy tűzpajzsot (jobb mint a „Death Stroke" shield), egy kő-karpántot (csak ront a védelmen), és egy könnyű számszeríjat.

A kijáratot a nagyon nagy teremben lelhetjük meg. Odabent egy csomó befalazott ablak van, s középütt egy hatalmas, kék „ektoplazmikus trutymó" emelkedik fel. Természetesen egy halom szellem tör ki belőle, akiknek csak ránk fáj a foguk. Nosza, robbantsuk ki hát az ablakokat! Ehhez ragadjunk meg odakintről egy-egy ládát, s tegyük őket a már kissé repedezett ablaknyílások elé. Mindegyiknek kattintsunk a tetejére, s ha már kristályokat látunk előmeredezni, akkor jól csináltuk. A közelükben lőjünk el egy-egy szikrás varázslatot, mire berobbannak, kivetve a gyenge kőműves-munkát. Hat ilyen nyílás megtisztítása után a szellemgömb is szétloccsan, mint akiből elment a kohézió. A nagyon nagy teremtől északra egy fémajtón is hasonló módon juthatunk keresztül, de odabent ne számítsuk túl hasznos ketyerékre, van egy „Gauntlet of Striking", ami közepes fegyver (előnye a gyorsasága), meg egy nyakék.

A vadak dzsungele

Egy kis intermezzo miatt a víz alól feltörő póklények lerombolják a hidat, mire Bacatta és az őrök a túlpartra igyekeznek, hogy mentsék, ami menthető. Nekünk nem érdemes próbálkozni, mert az úszó híd-darabkákon ugyan vissza tudunk ugrálni a huline dzsungelbe, de akkor meg a célállomásunkat nem érjük el sose (és amúgy sem változik semmi a huline dzsungelben). A tuani fogadóbizottság (ugyanis így hívja magát a neoprimitív huline törzs) egyik tagja a fegyvercsempész mama csemetéje, ha kedveskedni akarunk, adjuk oda neki a küldött kést, úgyis el fogja hagyni (így lesz ürügy a portáson keresztülverekedni magunkat). Először nézzük meg azt a Huline Templomot, ahova amúgy is igyekszünk. A kettes számú, improved Belial szegény ajtónálló bácsit jól helybenhagyta, de arra még előtte jutott ideje, hogy tanácsot adjon a továbbjutásra. Eszerint egy Álomkőre lesz szükségünk a bejutáshoz, amit a parazita ruloik vittek magukkal, fel a hideg hegyekbe.

Az egyetlen járható ösvényt a hegyekbe egy ronda nagy féreg őrzi (a dzsungel keleti felén van, a szakadékon és a folyón túl), amire csak egy speciális kukacaltató szer lehet hatással. Ehhez a szerhez egy szérumra (a sámántól szerezzünk be vagy egy nagy, furcsa, üreges fának az eleméről, két fáklya meggyújtása után), illetve egy ezüstlevélre lesz szükségünk (ez utóbbi igencsak hosszadalmas utánajárást fog igényelni). Mi magunk, bízva az emberek és huline-ok eredendő jóindulatában, a békésebb utat választottuk a macskanéppel. Miután már voltunk a templomnál, keressük fel a tuani törzs házát, ami északra, egy macskapofával díszített nagy fában lett elhelyezve. Rögtön a legbefolyásosabb, legrémesebb és legkegyetlenebb macskával találjuk magunkat szembe: a portással. Nincs mit tenni, ki kell találni valami hihető ürügyet. A legmegfelelőbb Daniel elejtett kése. Odabent Daniel túl sokat nem segít, inkább keressük fel a sámánt. Bár tud valami próféciáról, csak akkor hajlandó segíteni, ha mi is törzsbélivé válunk. Ehhez – bátorságunk jeléül – egy ezüstlevélre lesz szükségünk, amit a dracoid temetőben kell elnyernünk (néhány nap játékidővel). Eddig kulcs nélkül amúgy sem juthattunk volna tovább a kapunál.

A levél birtokában egy könnyű, nem vérre menő csetepatéra kerül sor, ahol megmutathatjuk a cicáknak, mire is képes egy borotvált homlokú majomszármazék. Máris teljes tuanikká váltunk, és a sámán ünnepélyes arckifejezéssel ránk bízza az ősi titkot, a larkhon elaltatásának receptjét (amit egyébként a gép is megad a szokás szerint használhatatlan „HINTS" menüpontban).

Sajnos a huline templombeli impotenciánk egy igen gonosz tettre is késztet minket, hiába lettünk a macskák testvérei. Mellesleg ez önmagában nem változtat Luther lelkén, azaz a programban lévő lelki mércén, és jó Lutherként élhetjük meg a finálét. Ez a bűncselekmény a sámán legyilkolása, ugyanis zsebében rejteget előlünk egy zöld kristályt, ami elengedhetetlen a templombeli szint megnyitásához. Ajánljuk, hogy akinek van rá energiája, próbáljon meg alternatív megoldást keresni, mert ez így nem túl tiszta.





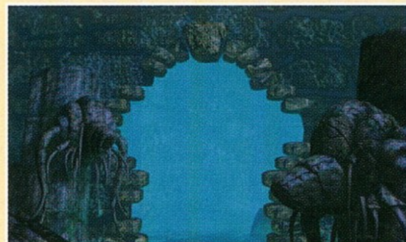
További tippek e pályára vonatkozóan:

A tuanikon kívül összemérhetjük erőnket a rohangáló madarakkal is, van belőlük három méret. A déli határon valami keltetőjük található, ahova emberformában vagy gyíkformában beugorhatunk az egyik zöld bejárat segítségével. A fészek közepén dézsmáljuk meg a tojásokat, így egy furcsa, négykezű ellenfelet is szerezhetünk magunknak (ő lehet madárkirálynő, vagy mi a szösz), amellett hogy kisebb hadseregnyi zöld tyúk fogja mérges nyálát ránk köpdösni. A bambuszajtós házikónál újabb portással találkozhatunk, feltéve hogy mi is tuanivá lettünk. Ha ez esetleg nem sikerült volna, próbáljuk meg a gyíkformát felvenni, s úgy a hátsó bejáratot vegyük igénybe (de ez is csak a dracoid romok elárasztása után fog sikerülni). Az üreges fákból gyík formájában a föld alá is bejuthatunk, ahol átjárót lelhetünk a dracoid romokhoz, illetve néhány ősi kővel gazdagodhatunk. Szegény Bacatta nem bírta a terep nehézségeit, és az északkeleti sarok felé rátalálhatunk, amint túl hosszúra nyúlt jógagyakorlatát végzi. A mellette lévő szikla az oka furcsa testtartásának, próbáljunk meg rajta segíteni (vágjuk le a kötelet). Ez egyébként irányadó arra is, ha mi esünk kelepcébe (de ekkor lőfegyvert kell használnunk), bár Bacatta biztos nem fog arrafelé járni.

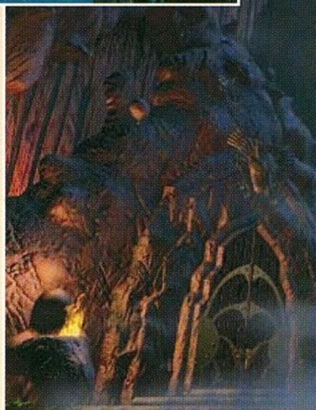
Dracoid romok

A Westwood szerint ez a helyszín önmagában nagyobb, mint az első rész (azaz a vadak dzsungeléig bezárólag) öt helyszíne együttvéve. Le sem tagadhatnánk.

A dracoidok után a terepet az ún. ssarok vették át, van belőlük pici és nagy kiszerelésben is, sőt, egyes példányaik varázsolni is tudnak. Vigyázzunk arra, hogy haláluk előtt, illetve amikor a fejük fölött párásodik a levegő, mérgezőt akarnak lehelni. Aztán vannak még itt plazmaköpködő alien-fejű szobrok is (közelharcban kevésbé veszélyesek). Legelső alkalommal a halottakkal való beszédet lehetővé tevő karkötőért ugrunk ide. Ezt a legegyszerűbben úgy szerezzük meg, ha az első adandó alkalommal nyugatra megyünk. A környező lámpákat felgyújtva egy híd is elénk kerekedik, majd bejutunk a dracoid varázsló tornyába, amit éppen egy ssar pap foglalt el. Itt, a varázsló tornyában van még egy nagyon fontos üveggömb-töltő, a hozzá való üveggömbbel. Tegyük bele a három karomba a golyóbist, és vegyük ki az immár fehéren csillogó szerkentyűt, kell majd a temetőben. Kifelé távozva használjuk a teleportot, először ami a toronytól a kastélyba visz, majd a kastélybelit. Itt is inkább a temető felé induló járatot válasszuk (elvileg úgyis azért kell a karkötő), így az ottani, visszahozó teleport is beüzemel, amivel időt takarítunk meg.









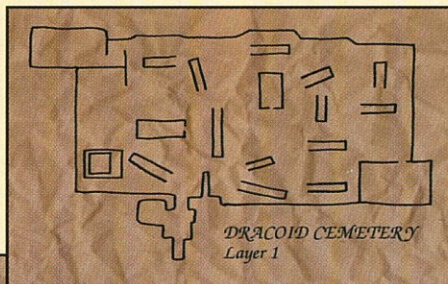
Második alkalommal a kísértő dracoid pap testét kell elégetnünk. Ez már nincs olyan közel, a leggyorsabban úgy érhetünk oda, ha az északkeleti sarokban lévő folyót (még mielőtt kis tóvá válik) vesszük célba, majd a partján talált, kidöntött faajtót a vízre bocsátjuk, s azon a lehető leggyorsabban átkelünk az északibb oldalra, amit eddig a víz és a fal miatt nem érhettünk el. Itt egy kis járaton kell végigsétálnunk, teli belógó gyökerekkel és indákkal, majd maradjunk a kiszélesedő „tenger" keleti partján, és előbb-utóbb odaérünk a krematóriumhoz. A hulla nem lesz messze a „sütőtől", toljuk rá, és kapcsoljuk be a két lámpát. Isa, pur es homou lett belőle, tegyük hát az urnájába (amit még ő maga adott).

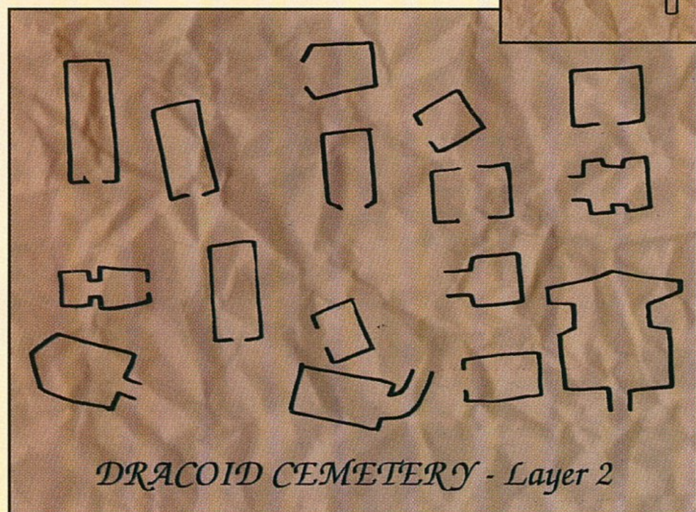
A harmadik alkalom az utolsó, amikor az elhunyt császárnak teljesítünk szolgálatot. Most a középső rész északkeleti felén lévő Belial-szobrot kell aktiválnunk, ez az az épület, aminek két déli sarkában egy-egy csigalépcső van (jellegzetes a térképi rajza). Tegyük a szobor melletti micsodába a császár porait, aki életre kelti a Gránit Gigászát, a BetonBelialt. Fussunk még a szobor előtt a cél helyszínére, a Nagy Féreg kriptájához (a szobor épületétől nem messze, pontosan északra van). A látványos jelenet után mindössze a túlélés a mi dolgunk, ehhez a féregtől délre és nyugatra lévő (de még azon a második layer-en), eddig használhatatlan épületben lesz lehetőségünk. Keressünk ott egy fadarabot, másszunk rá, és várjuk meg, míg az emelkedő vízszint kivisz minket (egyébként minden másik járat bezárult). A magasabb szintről a felszínre szintén egy kidőlt kerítés segít, csak ezt éppen nekünk kell vízre dobni. És kint is vagyunk a folyó mellett (ha kedvesek akarunk lenni Dawn-hoz, ébredésünk után adjuk neki a halottaknál használható karkötőt, már úgyis csak a császár gratulációit fordítaná).

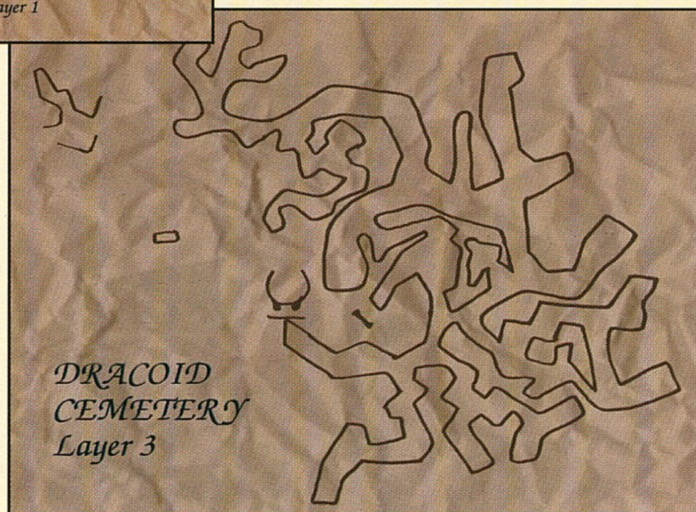
Mindössze egy helyszínt említenénk meg, ahol hasznos tárgyakat szedhetünk össze, s ez a szakadékos részen lévő „fogadó" (a szint déli felén). Az eléréséhez egy új eret kell megnyitnunk. Keressünk egy szivattyút a déli fal mentén, birizgáljunk meg, majd örüljünk, hogy sikeresen elrontottuk másodpercek alatt azt, ami évszázadok óta hibátlanul működött. A kiömlő víz feltölti a szakadékot, és két kidőlt ajtó segítségével be is juthatunk a régóta lakatlan épületbe.

Dracoid temető

Tevékenységünk fő irányát az ezüstlevél szabja meg, amit azonban csak az elhunyt császár növeszthet. A császárhoz pedig az egyik elhunyt, de még nyugalmát nem talá-







ló papja ad kulcsot. És mindeme tevékenységünket zombik tömege akadályozza, amely nem a legkönnyebb ellenfelek közé tartozik. A lényeg, hogy NE nyissuk ki a délkeleti vasrácsot, mert akkor nagyon-nagyon nehéz lesz őket legyűrni. A kripták kifosztásában a legelső a bejárattól közvetlenül keletre lévő épület legyen, mert mindig itt fogunk majd feljönni a felszínre. Az innen elérhető kazamatákban is van egy gömbtöltő, ez a sárga színű (először keletre induljunk, majd északra, nyugatra, s ott egy déli leágazásban keressük). A karmokban feltöltött gömböket a kriptát őrző kutyák szájába kell dugni, összesen három féle gömbre lehet szükségünk. Kék színű gömb nyitja a pap kriptáját (a színt jelző nyíl villogása ugyanúgy fehér, de rombuszhálóval van tarkítva), így ezt a töltőt kell előbb felkutatnunk.

A kék töltőhöz lejáratot egy fehér gömbbel nyíló, a bejárattól északnyugatra lévő kriptában lelünk. Itt volt egyébként a játék írójának egyik legnagyobb gonoszsága, miszerint ezen kripta északi falán, guggolva esetleg észrevehetünk egy gyanús rácsot, amit be lehet törni. Gyíkméretben le is férünk. Azért valahogy ezt nem a véletlennek kellett volna megmutatnia...

A pap kriptájában ki más ülne, mint a pap bácsi. Szegénynek hiányzik már a családja (ahá, ott nincs cölibátus, ismét értékes felfedezést tettünk a dracoid kánonjog kutatásában!), ezért teste elégetését kéri (ha esetleg nem értenénk a beszédét, akkor még nem vettük magunkhoz a „bracers of the dead”-et). Ezt a részt a dracoid romoknál írtuk le. Cserébe kapunk tőle egy ankh-kulcsot, és így a császár mauzóleumába juthatunk (a kulcslyuk a délkeleti sarokban van). Az elhunyt, de természetesen azóta már élőhalott uralkodóhoz nem is olyan egyszerű bejutni. Szükségünk lesz három gömbre, ezeket elszórva találhatjuk a temetős színen. Egy fehérre, egy sárgára és egy kékre. Miután az egyes „fiókokat” kinyitottuk, helyezzük be a gömböket, a színének megfelelő szimbólumúhoz. És be is jutottunk az ex-monarcha végső nyughelyére, ami kifejezetten üres és dísztelen. Sehol egy darab agyagkatona, esetleg felkoncolt vagy befalazott szolga maradványa... Persze ő is egy szívességre kér minket, amiért megint a romokhoz kell teleportálnunk, de siker esetén egy egész ezüstbokrot kapunk (tegyünk el egy ezüstlevelet az Ősök Városa szintjének is), valamint ráadásnak egy „Mists of Doom” varázslatot.

A Karom Hegység

A szinten a fő ellenfél a szakadék, ezen kívül meg akit mi támadunk meg. Ha keletre indulunk, egy tóhoz jutunk. Itt a barlangja egy hótigrisnek, amely fajta a huline dzsungel tigriseinek rokona. Odújába mindenképp térjünk be, mert a hátsó szegletében két ősi követ tehetünk el, illetve egy lámpakapcsolót gyújthatunk meg. Ennek hatására a tóból kiemelkedik egy emelvény, rajta egy baltával. Ez a balta is gyengébb a Tűzviharnál, sőt, annyi ugrálást meg sem ér (a forgó jégtáblákról érhető el). A startszinttől északra indulva egy jeges hídhoz érkezünk. Mielőtt átkelnénk a hídon, eljuthatunk a ruloik által feldúlt faluba is, ahol éppen havasi gorillák szedik a szemetet. Ezek is békések, és semmi értékeset sem hagynak maguk után (a faluban elszórva van egy-két használható dolog). A híd után vigyázzunk a lábunk alól meginduló hóra, és maradjunk egyelőre a felső részen. Keressük fel a jégbarlangot, ahol a kezdettől fogva nyomunkban járó Kenneth hullájára lelhetünk. Sajnos semmit nem lehet arról tudni, hogy miként került ide, s hogy fel lehetne-e éleszteni, ezért marad a hullafosztás. Többszöri kattintás után lánya képe kerül elő, de ezt valami hirtelen agresszióttól vezérelve vágjuk a falhoz, s jutalmunk egy igencsak kitűnő varázseszköz. A citadellához át kellene menni a túloldalra, ahhoz pedig Kenneth fekhelyétől ugorjunk az alattunk lévő jégtáblákra. A fellegvárig meg se álljunk, kivéve ha a sérült Bacattával találkozunk, akin segítsünk egy gyógylevéllel. Elmondása szerint Dawn úrnő is gondokkal küszködik, mert a citadellában saját mágiájának foglya lett...



A ruloi fellegvár

Az egyik kavics története szerint egy űrhajó szállt le a hőfödte hegyoldalra. A templom őrének igaza volt, egyelőre igencsak kevesek vagyunk mi a ruloikhoz, azaz válasszuk a nyúl-technikát. Ehhez kitűnő lehetőséget nyújt a starthelytől keletre lévő tojásszoba, így legelőbb a kis embriók sínylik meg látogatásunkat (ha már az apjukat nem tudjuk megütni). Az őrző-védő plazmaágyú ellencsapása után kapcsoljuk be a teremben lévő lámpást, majd lőjük szét magát a plazmamát. A keltetőszoba padlóján immár hasznos cuccok hevernek. Mind közül a legjobb a pajzs, amit felvéve láthatatlanná válunk (egészen addig, míg át nem alakulunk, vagy nem varázsolunk valamit, ebbe beleértve az átalakulást visszatartó varázslatot is). Ezt magunkra öltve menjünk a főterembe, a liftet használva.

Első feladatunk legyen a terem északészakkeleti szögletében rejtőzködő kapcsoló aktiválása, lehetővé téve így a központi részbe jutást. Most a „plazmaszínű” (azaz a játékban plazmának nevezett varázsgizmó színének megfelelő lila) lépcsőkön felugrálva a tető legyen a cél, majd jussunk át az időleges hídon a túloldalra.

Odaát az Anyalény első sikeresebb teremtményével szállnak éppen szembe a kis űrparaziták, mindenesetre impotenciájukat nekünk kell orvosolnunk. Ez az első számú Belial prototípus, egyelőre elég ostoba, de azért harcra már most is kitűnő (sok manát és egészséget tud elszívni), szóval itt az egyes számú mini-boss. A legjobb az egészben, hogy neki köszönhetően ezután kardunk egyetlen csapásával tudunk végezni a kis idegenekkel (a gond csak ott lesz, hogy nem fognak ütőtávolságon belül jönni). E teremtől továbbaktatva a Nagy Tűzhelyhez, illetve az áhított Álomkőhöz jutunk. Míg a kő a helyén van, mi is igénybe vehetjük a Tűzhely ufonautáknak nyújtotta szolgáltatásait: tegyük üllő alá a szeretett Tűzvihar kardunkat, és soha többé ne gondoljunk másik fegyverre, mert itt a majdnem tökéletes Sötétvihar, Darkstorm. Ezenkívül itt javíthatjuk tűrhetővé a még Draracle-nál felszedett törött kardot is. Az álomkővel együtt menjünk vissza a földszintre, s most már nyugodtan kötözködhetünk a ruloikkal (de azért egyenként ha lehet: üss, láthatatlanná, üss, láthatatlanná...) Tegyünk még két szívességet: szabadítsuk ki Dawn-t az északnyugati börtönéből (ehhez mindössze az Álomkőre lesz szükségünk), illetve a többi hölgyet az északkeletiből. Az utóbbi lányokhoz előbb ki kell irtani az ÖSSZES ruloit, ami elég hosszú időbe telhet, főleg ha a végén már nagyon menekülnek a kis vackaikba (amiket mi nem tudunk elérni). Ilyenkor segíthet a tojásoknál talált „Myriad” számszeríj, amelynek nyomkövetős három villáma az egyik legjobb lőfegyverré teszi (ha talált valamit, a varázslat ikonon piros foltok jelennek meg). Egy csomó összetevőt is elrakhatunk, egyedül itt nő pl. a „rainbow sulphite”, de az ezüstlevelek is hasznosak lehetnek (ne felejtsünk el egy levelet hagyni az Ősök Városa részhez).

A huline templom

Ez a helyszín, ami egy évet elvett életünkből; ebből konkrét játékidő „csak” két nap volt, a többi mindössze az idegeskedés okozta korai öregedés. Részletesen leírunk mindent, ami kell, hátha valakinek sikerül megtalálnia az elhunyt ajtónálló huline bácsi urnáját, és az öreg testét meg el tudja égetni.

A bejárat szintjén balra egy rosszul álcázó függönyt húzhatunk el, ami mögött találhatunk egy különös, mérlegként funkcionáló termet; egy áloé-növeldét; négy bokszot, és egy bográcsos helyszínt. Itt nyílik egy lejárat is az alsóbb szintre, illetve a bográcsostól nyugatra a felsőbb szintre.



Jobbra áldozhatunk mérget és áloét, hogy egy fényjelenségnek örvendhessünk. Ettől északabbra gyógyító fürdőt vehetünk, feltéve hogy nem távolítottuk el a zöld kristályt a helyéről (erre a kristályra azonban még nagy szükségünk lesz, úgyhogy kaparjuk csak ki szépen). Talán a fényjelenség hatására megnyílik a gyógyfürdő padlózata, és ismét egy lejáratot találhatunk. Ha valaki számára ez nagyon zavaró, szétverheti a terem oszlopait, csak arra vigyázzon, ne a fejére essen a lehulló mennyezet. Érdekes helyiség az oltártól nyugatra található könyvtárszoba. Az egyik polc tetején egy ősi kő hever, de ha becsukjuk a bejárati ajtót, egy kiálló könyv megnyomása után három tűzkristályt is megmenthetünk az örök feledéstől. Van egy titkosabb ajtó az északi falon (csak arra vigyázzunk, hogy ne álljunk az útjába), ami egy teljesen üres helyszínre vezet (ide a lenti, tüzes szintről juthatunk, ha gyík formájában beugrunk egy kis repedésbe). A felső szinten egyedül a nyugati teremmel tudtunk valamit kezdeni. A párnák mögött, a macskát ábrázoló panel elmozdítható, szintúgy a zöld+piros ágyféleség. Ez utóbbihoz két mécsest kell felgyújtanunk, és az új járat mennyezetét a tintatartóban lévő lúdtollal emelgethetjük. Végül a tintatartó melletti gyertyát sem árt meggyújtanunk.

Az alsó szinten a sok póklényen kívül van egy érdekes, tüzes helyszín, a halálisten szentélye (az élet istennőjének a terme a gyógyforrás volt). Tűzgolyók süvítenek reméIhetőleg a fülünk mellett (és nem a két fülünk között), miközben a pókpofákat vagdossuk. A legegyszerűbb bejutási mód előbb a lények ritkítása (csak kb. kétpercenként születnek újra), majd a szélesebb láva átugrása után guggolással sétálni. A hat fülkében hat tekercs található, bár egyiknek az ajtaja sem nyílt ki, de vak próbálgatással a mieink lehetnek. Kint, még az alsó szinten az egyik koporsóban találhatunk egy vasfurulyát is. A teendőnk a következő: a két zöld kristálytöredéket tegyük a mérleges szoba két serpenyőjébe (a másik volt ugye a sámánnál), mire egy újabb út fog megnyílni. A felfelé vezető lépcsőket az Álomkővel varázsolhatjuk elő. A következőkben a három moralitás termét kell végigjárnunk, s mindegyikben egy kis huline szobrot beszereznünk. Egyik sem okozhat fejtörést. Az olajtócsa természetesen alattunk robban be, s ezután már csak a mindenki által jól ismert kardozós fal következik (itt is van kerülő járat, ha lenyomtuk az olajtócsa előtti gombot).

Aki emlékszik a rúnás helyszínre, az tudja, hogy most egy nagy-nagy szikla fog következni. Persze csak ha a padlón sétálunk, és nem kerüljük ki a súlyérzékelő lapot a szegélyen sétálva. Innentől felgyorsulnak az eddig sem lassú események: tegyük a három szobrot a helyére, uzsgyi felfele, s ott váltsunk korcs-alakra, mert szükségünk lesz a debella forma hatalmas súlyára, hogy megindítsuk a lefelé vivő nagy fapadlójú liftet (előtte még gyújtsuk be a két fáklyát).

Odalent megláthatjuk, hogy mire jutott az Anyalény az elmúlt órák alatt: elkészült a Belial-modell 2. Azonban süt az egészről, hogy időközben mi lettünk a hatalmasabbak, mert pár másodperc alatt le tudtuk nyomni (mostantól igazi ellenfél – a csoportosulásoktól eltekintve – csak Scotia és Belial lesz). Ahhoz, hogy az Ősök Városát kiemeljük az óceán mélyéről, elég lesz mindössze álomkövünket a megfelelő likba helyezni. Cserébe kapunk egy fenséges kis animációt.

Az ősök városa

Feladatunk az Ősök Köpenyének felvétele, amivel ki tudjuk kelteni Belialt a vajúdó Anyalény méhéből. Sőt, mi több, még arra is jó lesz, hogy ezután beengednek minket a csak Ősi Istenek számára tartott, zártkörű bulikra is, köszönhetően a köpenyen található névkártyának. Ezenkívül az ötödik szintű mágiák ellövéséhez nem kell majd ősi követ használnunk. A „köpenyt” tartalmazó szentélyt a négy sarokban lévő négy üvegtetraéder kinyittatásával csalhatjuk elő. Sétáink során ronda bugyburugy-félékkel találkozhatunk (játékbeli neve a „visceroid”, talán ez segít valamit – hát persze, ARRÓL a visceroidról van szó!), amik a tenger aljáról maradtak itt. A legjobb bennük az a massza, amit alkalomadtán ránk lőnek.

Tömörítve a teendők a négy sarokban:

Délkeleti sarok: Négy elefántcsont-darabkát kell összeszednünk. Az egyes számút az északi fél nyugati utcájának északkeleti sarkában találhatjuk meg. A kockát kell a helyére illesztenünk, hogy újabb út nyíljon, majd a szobor kezéből kell kivennünk a fehér követ, de előtte még biztosítsuk a visszautunkat (kiugráshoz!), mert a plafon elég gyorsan fog lefelé ereszkedni. A második elefántcsonthoz ugyanebben az utcában juthatunk hozzá, a déli oldalon lesz (az utca nyugatibb felén).

A következő kettőt csak akkor találjuk, ha már ezeket betettük a helyükre, szóval ezek valószínűleg sorrendben nyílnak. A harmadikat a főtér délkeleti sarkában találhatjuk meg, ha egy jégmagot („ice seed”) dobunk a szökőkútba, s széttörjük a megfagyott sugarat. Ilyen jégmagra egyébként még legalább háromszor lesz szükségünk (a déli kútnál, az északnyugati sarokban és a játék legvégén), úgyhogy spájzoljunk be. A legegyszerűbben a keleti utca déli felének nyugati oldalán találhatunk ilyeneket, a tárgy-átalakítóban. Minden egyes üveg széttörése után újabbak jelennek meg, de ha máshogy nem megy, a tűzkristályokat alakítsuk át az ott található „oltáron”. A negyedik csont megszerzése még egyszerűbb, mindössze a főtér északnyugati oldalán található, újonnan nyílott terem hat lámpását kell felgyújtanunk, majd ügyesen kimenekülnünk az áradó víz elől. Ha minden csontot a helyére raktunk, a szétrobbanó tetraéderben talált tűz kinyitja a csillagmintás helyiséget. Odabent a teleportként szolgáló tejlencsébe ejtsük bele a sárkányos követ, majd menjünk mi is utána. A tetőre jutunk, ahol már a gyógyfokozaton játszók is kitalálhatják, hogy a kockát a vizes talapzatra kell ráhúzni, különben nem jelenik meg a sárga dodekaéder-kapcsoló.

Délnyugati sarok: Valami fantasztikus hang azt súgja (és akkor még szerények voltunk!), hogy előbb nézzünk el a főtértől homlokegyenest délre található, kiszáradt kúthoz. Dobjunk bele egy jégmagot, majd üssük szét! A kiömlő zuhatagba jó lenne nem belefulladni, s így már biztonsággal rohanhatunk az olajos helyszínre. Nem lesz nagy feladatunk, mindössze az ajtósor vége után található olajforrást kell szokás szerint berobbantani (meg lehet próbálni sárkányvérrel, hogy működik-e az időzítés). A gond csak ott van, hogy ilyen távolságból túl meleg és a légnyomás sem a régi. Emiatt biztosítsuk magunknak a gyors visszautat (figyeljük meg, hogy mikor és miért záródnak be utánunk az ajtók, és hogyan lehet őket nyitva tartani), majd ugorjunk a vízbe. Az olajforráshoz később visszatérve eltehetjük a Sötétvihar párját, a Sötétíjat, ami manát szív az ellenségtől (ha van neki).







Északkeleti sarok: A déli kút megindítása ehhez is szükséges, amin kívül még egy ezüstlevél is kívánatos. A levelet plántáljuk a tetraéder-búra alá, majd üssük meg a homokórát, és láthatjuk, hogy a természet ereje legyőzi még a gonosz üveget is. Ebben a teremben mellesleg jó kis növénykertet is építhetünk. A kívánt gazt (az ezüstlevélen kívül bármi, pl. feketezuzmó) ültessük az egyik bekerített földszeletre, majd öntözzük meg őket a sárga dodekaéder használatával. A többi ismét csak a homokórán múlhat.

Északnyugati sarok: Itt a három szimbólumot kell szétütnünk, a sorrend tetsző-

leges, a módszer nem: a téglát fegyverrel, a tűzgömböt jégmaggal, a jégfelhőt tűzgolyóval (pl. tűzkristályból).

Ha a harmadik mini-bosst is leütöttük (komolyan, egyre könnyebb), felölthetjük a köpenyt. Most már csak a lejáratot kell megtalálnunk. Ez a keleti utca északi oldalán van. A lejutáshoz meg kell vágnunk a vízben dülöngélő sárkány nyakát. A villámos előszobában egyébként az ajtókat nyitogatva feltölthetünk nyolc lámpát, s így a délkeleti fülkében egy újabb lyukra lelünk, ahonnan egy szkarabeusz-ékszert vihetünk haza.

Az Anyalény

Három fontos helyszín van e picurka szinten, plusz néhány ezer póklény, illetve az upgrade-elt változatukkal, az őrzőlényekkel is megismerkedhetünk. Utóbbiak annyiban veszélyesebbek, hogy mérgeznek is, és jóval nagyobbakat csapnak. Gyakran egyébként nem is éri meg leállni velük harcolni, mert másodpercek alatt újak pattannak a helyükbe, s még XP-t se kapunk értük.

A délnyugati sarokban találhatunk bejáratot az Anyalénybe, rengeteg fajzatának társaságában. A bejutáshoz kardunkkal kell hasogatni a húsos szövetet, hogy egy „interaktív" részhez érjünk. Itt menjünk balra, majd vágjunk magunknak utat. A virág alakú bigyónál kattintsunk a jobb felső sarokban lévő zöldségre, és néhány kereset- len kattintás vagy türelmes várakozás után egy „dolgozó" fog nekünk utat nyitni. Szabad már az út Belial laboratóriumába. A délkeleti sarokban az Ősök Városának két ezüstlevél-bokrához jutunk, a baj csak annyi, hogy immár függőlegesen választ el minket 20 méter, nem vízszintesen. Akinek azonban mégis szüksége lenne ezüstlevélre, találhat egyet az anyacsarnoktól északra, a szivattyúrendszernél. Itt a talaj teli van kelésekkel, amikből a méregzsákok és zöld bogyók mellett a hőn áhított levelünket is kivehetjük.

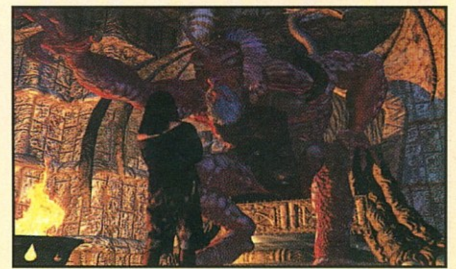
A laboratórium

Ezen a szinten először Bacatta halálát tekinthetjük meg, amint éppen önfelfaldoz. Ki hitte volna, hogy ha kívül sárga, akkor belül zöld! A lényeg, hogy a dracoid romokban felébresztett szoborral immár nem lesz gondunk, s miénk lehet a szarva (ami nagyon fontos tárgy, csak éppen a mi módszerünk szerint semmi szükség sincs rá). Odabent az első kellemetlen tapasztalatunk azzal a visszataszító vértócsával lesz, aminek a közepén karmos trutymók szivárognak. Megismerkedhetünk a szint legkevésbé zavaró ellenfelével, a röpködő fénygömböcskékkel (csak energiát szívnak, plusz néha lopkodnak ezt-azt). Ugorjunk karddal a kezünkben a tócsa kivezető részéhez, ahol rácsok állják az utunkat. Verjük szét mindegyiket, majd gyík formában távozzunk. Hamarosan a piros trutyit zöld váltja fel, aminek csak manaszívó hatása kellemetlen, illetve a benne lakók szokásai. Először lőjük meg a trutyifolyam túloldalán lévő három kart, mire át tudunk sétálni a szemközti folyosóra.

A szint legfontosabb helyszínét borzasztó nehéz elvéteni, ez az idézőszoba. Négy koponya levitál a terem négy sarkában. Egyetlen teendőnk a koponyák feltöltése egy varázslattal, ez stílszerűen a Végzet Párája („Mists of Doom"), majd a megjelenő gonosz imp két vállra fektetése. Fogjuk meg az így keletkezett maszatot, s vigyük a szomszédos, vértócsás terem ezüst lemezére. A husit megköszönvén a hálás lemez egy új ajtót tár elénk, mellyel Dawn varázslónő elé kerülhetünk. Remélhetőleg a gavallér játékos mindig kedves volt Dawn-nal, ugyanis csak így kerülhetjük el a vele való konfliktust. Ellenkező esetben magának követelné a birtokunkban lévő varázstárgyat, s a megoldást jelentő varázslatot, átkunkat, a Maszkot. Utunk a legutolsó szintre vezet.

Szülőkamra

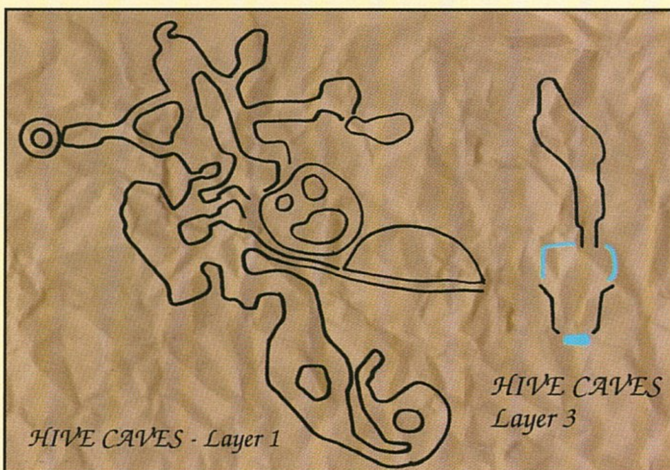
Elég lineáris lesz tevékenységünk, de a gép tanácsával ellentétben nem muszáj halálra sietni magunkat, Belial nem nagyon fog igyekezni a teljes istenné válással. Kezdő tevékenységünk az ötödik szintű átalakulás-varázslat ellövése legyen, a Belialt növesztő méhlepény felé. Intsünk búcsút a gyík- és korcsformának, mert ezután már sohasem találkozunk velük, és az őket kontrolláló varázslatunk is eltűnik. Az utunkat álló ajtó két szárnya nem lehet akadály egy erős kardnak. Kövessük Belialt a manaforrások termébe, ahol legelőször az egyik szélső lámpát kell szétvernünk, hogy az istenpalánta nyomában maradhassunk. Ehhez menjünk föl az aranyfolyás szegélyére, amilyen magasra csak tudunk, s üssünk a kristályra. Következő állomásunkon elhunyt jóanyánkkal kell összetűzni. Sajnos a mama nem túl könnyű ellenfél (a fiára ütött), így jobban tesszük, ha a mozgó oszlopokon át távozunk Belial után (nem lesz elég egy ugrás). A legutolsó terem már az Ősök Városából ismerős lehet. A három típusú akadályt, a tömböket, a jégcsapokat és a tüzes vasakat a három szimbólum szétverésével győzhetjük le, azaz egy téglát kell kilőnünk, egy tűzgömb alá jégmagot raknunk, s egy jégfelhőbe meleget csinálnunk. Erre egy ál-Draracle-t küld ránk a kedves Belial (könnyű lesz leütni, csak éppen sok a HP-je). A teremben

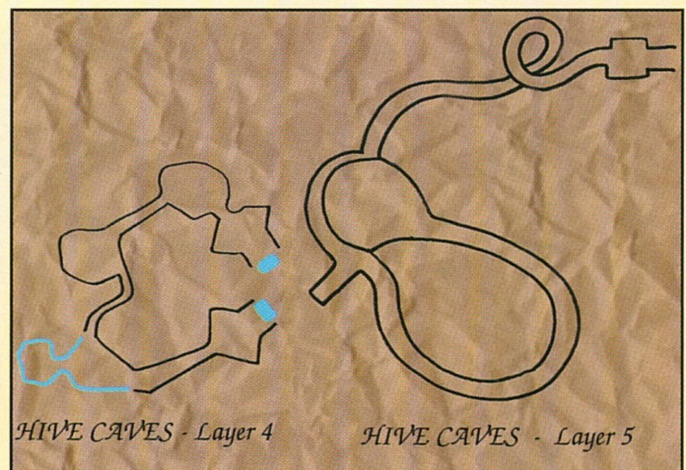


még két páncélt is találhatunk, s így végre kiteljesedik a tökéletes harci felszerelés: Darkstorm, Darkbow és az itt talált karvédő és mellvért.

Műsorunk lassan végéhez közeledik, ugyanis most következik az utolsó, a megismételhetetlen, a feledhetetlen HARC A VÉGSŐKIG. Túl sok tanácsot nem tudunk adni, Belialnál lesz minden mágia, amit a játék során láthattunk, a plazmaoszlopoktól elkezdve a tűzesőkig. Sokat segít, ha magunkra teszünk egy regenerációs varázslatot (gyógyítás 5. szint), és állandóan pakoljuk magunkra a gyógyítást + majszoljuk a mana foil-t. Egyébként íjunkkal már a beszélgetés tartalma alatt is kezdhetjük lövöldözni Belialt (ő meg csak pofázik, hehe).

HáP





Hasznos apróságok

Zenei kiegészítők

Mega Music Mix

Nagy fába vágta a fejszéjét a kiadó, mikor fejébe vette ennek a CD-nek a megjelentetését. A nem titkolt cél az volt, hogy egy korongon gyűjtsenek össze mindent, ami a számítógépes zenéléssel kapcsolatban egy PC-snek csak az eszébe juthat. Hamarosan kiderült, hogy erre egy CD bizony kevés lesz, de sebaj, sőt: annál jobb, lehet belőle folytatásokat csinálni! A sorozat pillanatnyilag két résznél tart, de a szerkesztők magabiztos mosolyából arra lehet következtetni, hogy még jónéhány korongnyi anyaguk van tartalékban.



Lássuk először a szeptemberben megjelent első „Megát"! Az audio track a (még) eléggé ismeretlen Blue nevű egyszemélyes zenekar *Prometheus* című albumát tartalmazza; dallamos, instrumentális szintetizátor-zene. Szerencsére nem megy el a manapság oly' divatos „Hadd dübörögjön a basszus, a többi hangszert úgysem hallani tőle" - mottóval fémjelzett irányba, kimondottan szolid, de kellemes, én leginkább egy sci-fi film, vagy játék aláfestő zenéjeként tudnám elképzelni.

Azoknak, akik inkább a rock-ot szeretik, talán mond valamit a Rémember együttes neve. Igen, igen, ők léptek fel a Szigeten a Cardigans és a Foo Fighters után. Jó kis „nyomulós" alternatív rock-ot játszanak a fiúk, mindenki szép jövőt jósol nekik. Valamit talán elárul róluk az is, hogy az angol Total Guitar című magazin CD-mellékletén is szerepeltek már, elnyerve a „Hónap demoja" címet egy Metallica-szám elől... A CD-n MPEG Audio Layer 3 formátumban találjuk meg a Megalomaniac c. albumukat. A Jackpot Jazz című számot mindenképpen érdemes többször is meghallgatni a szöveg miatt (angol szlengnek tűnik, de aztán kiderül, hogy valójában magyar halandzsa az egész).



Valami hatalmas mennyiségű számítógépes zene került fel a CD-re, közismert formátumokban (MOD, XM, S3M stb.). Ha csak bele akarunk hallgatni mindegyikbe, akkor is több órás elfoglaltságra számítsunk. Persze a fele után feltűnik a láthatáron a kisördög, aki azt sugallja az egyszeri PC-snek, hogy „Ilyet te is tudsz írni...!". A CD erre is kínál megoldást: szinte minden közkézen forgó zeneszerkesztő programot megtalálhatunk rajta, ami csak számít a témában. Persze nem csak úgy pőrén, hanem egy rakás hangszerrel, hangmintával, effekttel, meg minden. Szóval a félresikerült zenéket nem lehet arra fogni, hogy nem volt hozzá alapanyag...

Programozó lelkületű emberek is hasznonnal forgathatják a CD-t, hiszen egy rakás zenelejátszó és szerkesztő program teljes forráskóddal együtt találhatunk a korongon, nem is beszélve a rengeteg zeneformátum-leírásról, programozási segédletről...

Extra meglepetés a PC-k hangja c. mára már ritkasággá vált szakkönyv teljes szöveganyaga (persze lemezmellékletestül).

A második Mega Music Mix november közepén jelent meg, tartalmát tekintve a készítők mottója a „Győztes csapaton ne változtass" volt azaz a jól bevált receptet követték.

Az audio track ezúttal a Zeaa bemutatkozó, Zeatica című albuma. Jó kis zene, kimondottan jó. Kicsit misztikus, kicsit ethno,

NewBeat

A Cyberstone Entertainment kiadásában jelent meg a NewBeat zeneszerkesztő program, mely – minden bizonnyal sokak örömére – teljesen magyar nyelvű. A program kezelése roppant egyszerű, a CD-n található hangmintákból állíthatjuk össze az ízlésünknek megfelelő techno, rave vagy house számot. Összesen húsz csatornát használhatunk a zene elkészítésére, melyek mindegyikére egy-egy WAV file-t tölthetünk be. A hangmintákat a felvétel elindításakor loop-oltatni kezdi a program, azaz mindegyik hangmintát végtelenítve játssza le. Háromféle hangminta-hosszúságot használhatunk: egy WAV file 2, 4 vagy 8 másodperc hosszú lehet. A betöltött hangminták között a képernyőn lévő gombokra kattintva, vagy billentyűzetünk segítségével válogathatunk.



Interactive Songbook - Oasis

Az Europress egy új programsorozatot indított el Interactive Songbook néven, melynek célja, hogy híres együttesek albumain lévő számokat bárki megtanulhassa gitáron vagy zongorán eljátszani, esetleg énekelni.

A sorozat első része az Angliában - és tulajdonképpen az egész világon - nagy



népszerűségnek örvendő Oasis együttes What's The Story Morning Glory albumán alapul.



Ha valakinek ez nem sokat mondana, akkor a Wonderwall vagy a Don't Look Back In Anger című slágerekről biztosan eszébe jut, hogy melyik lemezről is van szó. A program két CD-t foglal el, mivel audio trackként mindegyik dalt kétszer tartalmazza: egyszer eredeti előadásban, egyszer pedig csak a zenét, metronóm kísérettel, hogy ne zavarjon a gyakorlásban az énekszólam.

A program fő része a zeneoktatás. Gitár és zongora választása esetén is lehetőség van arra, hogy először megtanuljuk a számban használt akkordokat.

Gitár esetén egy kis animáció a mi szemszögünkből mutatja, hogy hogyan fogjuk le ujjainkkal a húrokat, és persze azt is meghallgathatjuk, hogy milyen hangzást kell elérnünk. Zongoránál a klaviatúrát mutatja a program, azon láthatjuk, hogyan kell (kéne) eljátszani a zenét.

Miután eleget gyakoroltuk az akkordokat, elkezdhetünk a teljes számmal próbálkozni. A kezelőfelületen megtalálhatjuk a CD lejátszóknál szokásos gombokat, úgymint Play, Stop, Pause, stb. Ezeken kívül vannak még gombok, melyekkel a szám különböző részeire - például az introra vagy a refrénre - váltunk, valamint bekapcsolhatjuk a loop-ot, melynek hatására a kiválasztott zenerészt ismételgeti a program. A képernyő közepén látható a szám szövege, mely fölött az éppen játszandó akkordok



neveit olvashatjuk. Ha a karaoke üzemmódot választjuk, a kezelőfelület annyiban különbözik, hogy csak a szöveget látjuk a képernyőn, és mindig az aktuális részt színezi át a program.

A CD-n van még néhány videofelvétel az Oasis együttes koncertjeiről, megismerkedhetünk a Gallagher testvérekkel és az együttes többi tagjával.

Diavetítővel fényképeket nézegethetünk, vagy akár válaszolhatunk a zenészekkel kapcsolatos kvízkérdésekre.

Egy-két számról némi háttérinformációt is kaphatunk, például megtudhatjuk, milyen hatással volt az együttes zenéjére a Sex Pistols.

A sorozat hamarosan megjelenő következő része a U2 Achtung Baby albumát dolgozza fel, a zene mellett többek között még öt videoklip is lesz majd a három CD-n.

Dino

kicsit underground, olyan, mintha egy Jean-Michel Jarre-albumot hallgatna az ember, de mégis egészen egyéni a hangzás, semmi klónozás-íze nincs neki. Nem egy kimondott dance-őrülteknek szánt zene, de azt például nehezen tudom elképzelni, hogy az Universound valakinek ne tetsszen (Egyébként most is ez szól. Az akusztikus gitár valami egészen extra jó).

Mivel az első CD-n már fenn volt szinte az összes „amatőr" (azaz közkézen forgó, ingyenesen terjeszthető) zeneszerkesztő program, most az igényesebb, nagyobb tudású profi tracker-ek kerültek sorra. Persze ezeknél csak kipróbálási, shareware, és demo-verziókról lehet szó, de azok is használhatóak (ha másra nem is, beleültetik az ember fülébe a bogarat, hogy „Meg kéne venni a teljeset...").

A „műkedvelők" által készített zenék gyűjteményében most a scene klasszikus - '93-'95 között megjelent - művei kerültek. Azok a nevek, hogy 4MAT, Skaven, vagy Purple Motion, szerintem minden PC-s számára ismerősen csengenek, akinek meg nem, azok hallgassanak bele: lesz nagy csodálkozás...

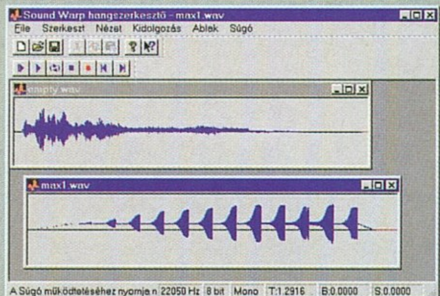
A zenei utility-k között megint rengeteg jól használható programot találhatunk, mixereket, equalizer-eket, konvertálókat, sampler-eket, egyáltalán: mindent, ami szem-szájnak (fülnek) ingere.

Összefoglalva: nagy ötlet volt ez a CD, várjuk a további részeket!

APT

A CD-k megrendelhetők a Com-Ware Kft.-től: 1519 Bp., Pf. 363

Néhány kiegészítő utility-t is tartalmaz a CD, többek között egy WAV szerkesztőt, amellyel kedvünkre alakíthatjuk a hangmintákat, vagy akár mi magunk rögzíthetünk újakat. Az ütempult segítségével 14 fajta hangszerből (például lábdob, taps, cintá-





nyér, hihat) állíthatunk össze saját ritmuskíséretet. Az így elkészített hangmintafile-ok itt is 2, 4 illetve 8 másodpercesek lehetnek.

A zene rögzítésekor egy dologra nagyon kell vigyázni, a program ugyanis folyamatosan játssza a WAV file-okat, és ha úgy időzítjük a gomb megnyomását, hogy éppen egy hangminta közepén tartunk, akkor annak lejátszása ott fog kezdődni, nem pedig az elejénél.

A Newbeat-tel remekül el lehet szórakozni, valószínűleg még azok is értékelnék, akik egyébként más zeneszerkesztő elé nem ülnének le. Elsősorban remek áttekinthetőségének és egyszerű kezelésnek köszönhetően kezdő zenészeknek maximálisan ajánlható, annak viszont aki komolyabban szeretne zeneszerkesztéssel foglalkozni, érdemesebb inkább valami bonyolultabb programot beszerezni.

Dino

Scene 1997

Demo körkép

A '97-es év vége felé járunk, és egy kivétellel az összes nagyobb scene party-t magunk mögött tudhatjuk. Egyedül a The Party'97 várat még magára, melyet – már hagyományosan – Karácsony és Szilveszter között rendeznek meg Dániában. Erre az eseményre készül ötven magyar fiatal, akik remélhetőleg mind színvonalasan képviselik majd országunkat. Ez azonban még közel egy hónap, úgyhogy addig nézzünk egy áttekintést az 1997-es év scene-jéről.

Hasonlóan az előző évekhez, idén is nagyjából ugyanazokat a party-kat tartották meg szerte a világon. Kevés volt az új próbálkozás és szerencsére kevés volt az elmaradt party-k száma is. Külföldön továbbra is a finn Assembly, a dán The Party és a norvég Gathering viszi a zászlót, míg Magyarországon a SCEneST-Rage-AntIQ trió. Sajnos idén a Cache party mind tavasszal, mind ősszel elmaradt (ezt a rendezvényt egy évben kétszer szokták megtartani).

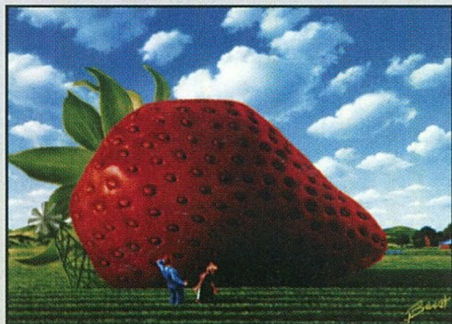
Ez év elején rendezték meg először a Kernel party-t, mely túl sok látogatót ugyan nem vonzott, de a hangulat jó volt és valószínűleg jövőre több embert mozgat majd meg. A rendezvény otthonául egy budapesti általános iskola szolgált. A demo versenyt egy nagyon szép alkotás nyerte meg: az Angeldust a Shock!-tól. Színvonalas alkotás melyben a jó code, a jó zene és a jó design nagyon kellemes hangulatot kölcsönöz a demonak. Második helyen végzett a Hooligans Crew Invalid című demoja, mely szerint a HC komolyan demo-írásra adta a fejét. Ezen a partyn láthattuk talán minden idők legjobb 4K introját (Outline) amivel az Exact! büszkélkedhet.

A tavaszi szünetben tartott SCEneST'97 új csúcs volt a magyar party-k történetében több mint ezer fős látogatottságával és az indult programok mennyiségét és minőségét illetően is. Több, mint 10 induló volt DEMO és INTRO kategóriában is, és mindkét mezőny nagyon erős volt. Hazánkon kívül hat másik ország csapatai képviseltették magukat, de majdnem minden versenyszámban magyar nyertest díjazhattunk - ezzel is bizonyítva a hazai produkciók egyre javuló minőségét. A demok közül a legjobbnak az Euthanasia Martian-ja bizonyult, mely egy rövid kalandot mesél el az űrben. Ezt követte a Plastik/Chrome, a Deviance/Remal&Frame18, a Stones/Promise Home Entertainment és az Inhumanity az Exhumerstől, melyek egytől egyig mind nagyon jó demok. 64K intro kategóriában a Fever nyert az Exact!-tól 12 másik intro előtt.

A július elején tartott (szintén budapesti) Rage'97 majdnem a SCEneST-hez ha-









▲ Animal Reign 2 by Made/Bomb

◄ Smile by Kal/AstroideA

► Vanishing Point by Rendall/AstroideA

◄ Strawberry by Beast/AstroideA^Impulse

sonló méreteket öltött – közel ezer ember látogatott el – és itt is a megszokottnál sokkal nagyobb verseny alakult ki az összes kategóriában. Ezt a rendezvényt jövőre újult formában tartják meg, és esélyesen pályázhat a legnagyobb magyar scene-party posztjára. Az első négy demo szorosan versenyzett a legjobbnak kijáró címért, ugyanis a szavazás végéig fej-fej mellett haladva kapták a pontokat. Végül is a Faculty szerezte meg az első helyet a Motions című demoval, melynek gyors code-ja és fülbemászó zenéje megtette a hatását a szavazókra. A legjobb intro a Silicon Brain féle Charma volt. Nyár végén juthattunk ki a pécsi AntIQ'97-re, ahol a hangulat a tavalyihoz hasonlóan fantasztikus volt, azonban a látogatottság és az indult programok mennyisége/minősége tekintetében sajnos messze elmaradt a két vezető partytól. Remélhetőleg jövő augusztusban már minden scener ellátogat Pécsre, hiszen ez a party tényleg megér egy misét. A demoverseny győztese a Spiceless lett az AstroideA-tól, mely majdnem kétszer annyi pontot kapott, mint az ezt követő demo: „42" a Contracttól. A 64K-k közül a Mortal Compact és az Emperor jeleskedett.

A CD mellékleten az év legjobb alkotásai találhatóak meg DEMO, INTRO és GRAFIKA kategóriákban Magyarországról és külföldről egyaránt. Ezekből a legfontosabbak:- Az év talán legjobb demoi a Sunflower/Pulse, Time Zone +13:00/Eufrosyne, Robotnik/Rage, Seks/CNCD&Orange és a Boost(Vivid Experiment 2)/Doomsday Productions. Hazai produkciók közül pedig az Overdrive/AstroideA, Martian/Euthanasia, Plastik/Chrome, Inhumanity/Exhumers, Motionos/Faculty és a Stones – The Wonders of the Ground/Promise Home Entertainment.

– 64K intro kategóriában két skandináv csapaté a vezető szerep: The Black Lotus és Vista. Ők 2–2 introval bizonyítottak idén. Magyarok közül kiemelkedőek az Exhumers, ByTeam és Mortal Compact 64K-i, de legjobb talán a SCEneST'97 nyertes intro: Fever/Exact! mely bárhol máshol is megállná a helyét. – Grafikusok közül a legeredményesebbek (partykon elért eredményeik alapján) a francia Made/Bomb és Antony/Pulse, a lengyel Lazur/Pulse és többen a The Black Lotusból: Danny,Rodney, Louie. A hazai válogatottunk: X-tro/Contract, Ward/Enlightenment, Enok/Chrome és az AstroideA szuper-trió: Beast-Kal-Rendall.

Fontosabb hírek 1997-ből:

– Feloszlott hazánk egyik legnevesebb csapata a Shock! A volt tagok most más-más csapatokban próbálnak bizonyítani. Genesis(code), Trajic(music), True(trace) és Tsc(code) az AstroideA-hoz csatlakozott, Deansdale(music) az Exact!-ba, Das(gfx) és Atx(music) a Chrome-ba, Rian(music) maradt a Majic 12-nél.- A Contractnál két új grafikus is van X-tro es Edo Uno személyében.

– Két új taggal bővült a CaPaNÑa: Tiger(coder) és Sly Spy(zenész) léptek be, de nem felejtkeztek el a United Force-ról sem.

– Az Exact!-ban is nagy az átalakulás. Kiléptek a csapatból: Tradd, Winkle, Fat Poison, Splash, Bacillus, Ritus, azonban vannak új emberek is: Deansdale(music), Crafty(music, cikkek), BBD(design), Generic(music), Quad(music) és az idáig C64-en rajzoló Tyrant(gfx).

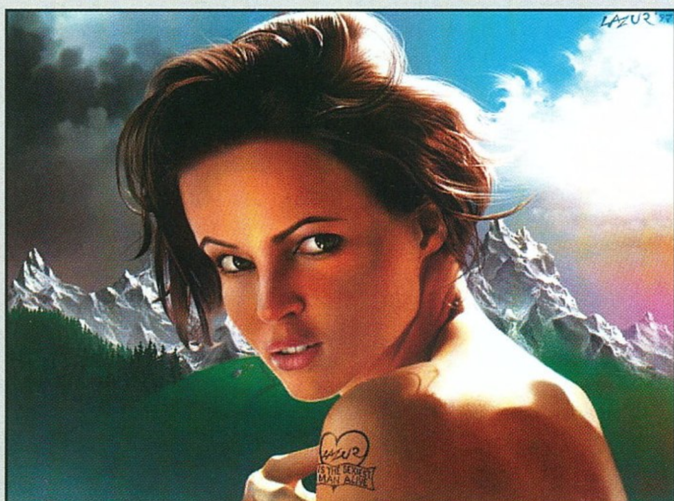
– Az Exceed is tehetséges új tagokkal büszkélkedhet: TS(gfx) és React(coder).

– Az eddig Amigán nagyon sikeres Impulse nevet változtatott és ezentúl Kengooroo névvel fémjelzik majd demoikat.

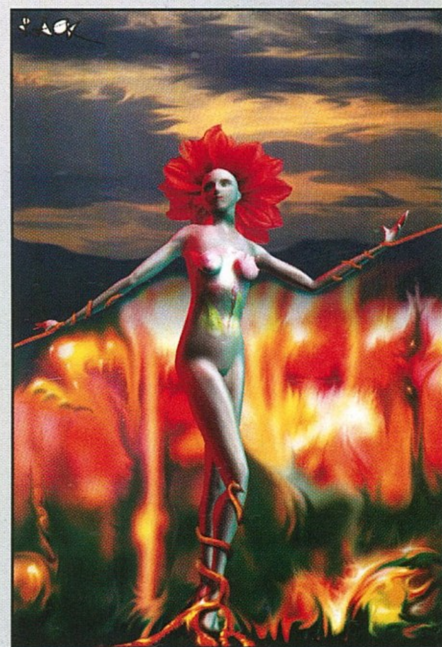
– Paranoia Crew névvel új csapat született, mely scene-el és szerepjátékkal foglalkozó lemezújságot szeretne a jövőben kiadni.

– Szintén új csapat a Supreme, akik négy taggal indulnak (C, Lunatic, Nore és Tommy) és a SCEneST'98-on már tervezik több produkció kiadását is.

AstroMELANideA









Edify by Lazur/Pulse

Pose by Rack/Majic 12

Fishy by Made/Bomb

A kép a Rage'97 partyplace előtt készült



CD tartalom

Egy kis segítség a CD-hez

Az elkövetkező néhány oldalon a ZED CD mellékletén található játékokról olvashattok rövid, pár soros ismertetőket. Remélhetőleg az itt olvasható információk segítenek eligazodni a CD-n.

Bizonyára észrevettétek, hogy elsősorban Win95-ös játékok demói kerültek fel a CD-re. Ez természetesen nem rajtunk múlik, hiszen ameddig a játékgyártók Windows95 alá fejlesztenek, addig mi is csak Windows95-ös demókat tudunk felrakni a korongra. Ettől függetlenül azonban mindent el fogunk követni annak érdekében, hogy a későbbiekben is minél több DOS-os játék kapjon helyet a ZED CD-n. Reméljük, hogy így mindenki elégedett lesz a tartalommal.

A keretrendszer megtekintéséhez szükség van a Netscape Communicator vagy az Internet Explorer böngészőprogramra. A CD-n a Netscape Communicator 4.03 90 napos próbaverziója található meg, Windows 95 alá. Installálásához futtasd a CD-ről a CP32E403.EXE nevű file-t, ami a UTILITY\NETSCAPE könyvtárban található. Miután felinstalláltad a böngészőt, nyisd meg a CD-n lévő ZED.HTM file-t, így megjelenik a keretrendszer nyitóoldala.

Fontos tudnivalók:

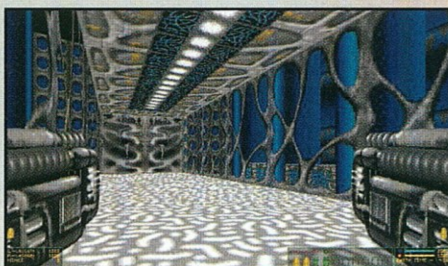
A legtöbb Windows 95-ös programnak szüksége van DirecX-re. Az 5-ös verzió megtalálható a ZED CD-n a UTILITY\DIRECTX5\DIRECTX könyvtárban, ahonnan a DXSETUP.EXE-t elindítva telepítheted fel rendszeredre. (A megjelenő ablakban válaszd a Reinstall DirectX opciót!)

A programok installálásához a keretrendszerben kattints a játéknál lévő kis CD-ikonra, vagy a lenti táblázatból keresd ki, hogy melyik file-t kell elindítanod. Ha a böngészőből szeretnéd installálni a programot, akkor a kattintás után megjelenő ablakban két lehetőség közül választhatsz:

– Open it (Megnyitás)
– Save it (Lemezre mentés)

Installáláshoz válaszd az Open it opciót, majd nyomd meg az OK gombot.

Ha a játékdemo egy ZIP file-ban van, akkor fontos, hogy legyen a gépeden egy unzip program, amivel ki tudod tömöríteni. A CD-n a UTILITY\WINZIP könyvtárban található WinZip pontosan megfelel erre a célra. A WinZip ablakában az Extract gomb megnyomásával és a célkönyvtár megadásával indíthatod a kitömörítést.





A játékdemók a következő file-ok indításával installálhatóak:

Játék címe	**Futtatandó file**	***Típus***	**Op.rsz.**
3D Ultra Pinball 3	egyeb\3dpinb3\pb3demo.exe	Flipper	Win95
Broken Sword 2	kaland\bs2\bs2-demo.zip	Kaland	Win95
Daytona USA Deluxe	szimul\daytona\ddx_demo.exe	Autószim.	Win95
Dark Reign	strat\dark_r\dkrdemo.exe	Stratégia	Win95
Dink Smallwood shareware	kaland\dink\dink101.exe	Kaland	Win95
DogDay	kaland\dogday\setup.exe	Kaland	Win95
FIFA: Road to World Cup 98	sport\fifa98\Fifartwc.zip	Foci	Win95
GAG – Fly mini-game	egyeb\gag\fly\fly.exe	Akció	Win95
GAG – Gagboy mini-game	egyeb\gag\gaboy\xtet.exe	Logikai	Win95
Golgotha	akcio\golgotha\g5unpack.exe	3D Akció	Win95
Grand Theft Auto	akcio\gta\gtadem.zip	Akció	DOS
Great Battles of Hannibal	strat\hannibal\handemo.exe	Stratégia	Win95
Hercules Action Game	akcio\hercules\hercpc.exe	Akció	Win95
Hexen II	akcio\hexen2\h2demoup.exe	3D Akció	Win95
I-War	szimul\i-war\iwardemo.zip	űrhajószim.	Win95
iF-16	szimul\if-16\if16demo.exe	Repülőszim.	Win95
Jedi Knight: Dark Forces 2	akcio\jedidemo.exe	3D Akció	Win95
Joint Strike Fighter	szimul\jsf\setup.exe	Repülőszim.	Win95
Kick Off '98	sport\ko98\ko98demo.zip	Foci	DOS
KKND Extreme	strat\kknd_xt\kknd_xt.exe	Stratégia	Win95
Madden NFL '98	sport\nfl98\madden.exe	Amerikai foci	Win95
Madspace	akcio\madspace\install.bat	3D Akció	DOS
Man Of War	strat\manofwar\mowdemo.exe	Stratégia	Win95
MS CART Precision Racing	szimul\mscart\mscart.exe	Autószim.	Win95
Myth: The Fallen Lords	strat\myth\mythdemo.exe	Stratégia	Win95
NBA Action '98	sport\nba98\nba_demo.exe	Kosárlabda	Win95
Netstorm	strat\netstorm\ns1051b.exe	Stratégia	Win95
Postal	akcio\postal\setup.exe	Akció	Win95
Pro Pinball: Timeshock!	egyeb\timeshck\tsdemous.exe	Flipper	Win95
Seven Kingdoms	strat\7kingdom\7kdemo.exe	Stratégia	Win95
Overboard	akcio\overboar\swidemo.zip	Akció	Win95
Sonic 3D Blaster	akcio\sonic3d\s3d_demo.exe	Akció	Win95
Test Drive 4	szimul\testdrv4\td4demo.exe	Autószim.	Win95
Tomb Raider II	akcio\tr2\tr2demo1.exe	3D Akció	Win95
Total Annihilation	strat\totalann\tadinst.exe	Stratégia	Win95
Turok 3Dfx	akcio\turok\turok3d.exe	3D Akció	
Wing Com. Prophecy 3Dfx	akcio\wingcomp\wcptest.exe	űrhajós akció	Win95
Worms 2	strat\worms2\setup.exe	Stratégia	Win95
Z.A.R.	akcio\zar\install.bat	3D Akció	DOS
Zork 1 teljes verzió	**kaland\zork1\zork1.exe**	**Kaland**	**DOS**
Zork 2 teljes verzió	**kaland\zork2\zork2.exe**	**Kaland**	**DOS**

Total Annihilation
GT Interactive / Stratégia

STRAT\TOTALANN\TADINST.EXE
Minimum hardware: P100, 16 Mb RAM
Command & Conquer stílusú stratégiai játék. A demo három küldetést tartalmaz. További információk a 62. oldalon

Broken Sword II: The Smoking Mirror
Virgin Interactive / Kaland

KALAND\BS2\BS2DEMO.ZIP
Minimum hardware: 486 DX4/100, 16 Mb RAM
A Broken Sword című grafikus kalandjáték folytatása. Installálás: a programot tömörítsük ki a winchesterre, majd futtassuk a DEMO.EXE file-t. További információk a 40. oldalon

3D Ultra Pinball 3 – Lost Continent
CUC Software (Sierra) / Flipper

EGYEB\3DPINB3\PB3DEMO.EXE
Minimum hardware: P90, 16 Mb RAM
A Sierra flipper-sorozatának legújabb tagja.

Daytona USA Deluxe
Sega / Autóverseny

Várható megjelenés - 1997 vége
SZIMUL\DAYTONA\DDX_DEMO.EXE
Minimum hardware: P90, 16 Mb RAM
A Daytona USA című játéktermi autóverseny PC-s változatának kijavított, felújított változata. A demóban egyaránt választhatunk egyszemélyes és hálózati játékot.

Dogday
Ocean / Kaland

KALAND\DOGDAY\SETUP.EXE
Minimum hardware: P90, 16 Mb RAM
Mókás kalandjáték, amelyben egy kutyát kell irányítanunk. A program direktben is futtatható a CD-ről a DOGDAY.EXE-t elindítva.

FIFA: Road to the World Cup '98
Electronic Arts / Foci

SPORT\FIFA98\FIFARTWC.ZIP
Minimum hardware: P90, 16 Mb RAM
Extra: 3Dfx támogatás
A jól ismert Fifa sorozat 98-as epizódja.



Dark Reign
Activision / Stratégia

STRAT\DARK_R\DKRDEMO.EXE
Minimum hardware: P100, 16 Mb RAM
Újabb Command & Conquer stílusú stratégiai játék. A demo két küldetést tartalmaz, és kipróbálhatjuk a multiplayer üzemmódot is. További információk a 46. oldalon

Golgotha
Crack Dot Com / Akció-stratégia

Várható megjelenés: 1998
AKCIO\GOLGOTHA\G5UNPACK.EXE
Minimum hardware: P90, 16 Mb RAM
DOOM és Command & Conquer érdekes keveréke.

GAG - Fly mini-game
Auric Vision / Akció

Várható megjelenés: 1997 vége -1998 eleje
EGYEB\GAG\FLY\FLY.EXE
Minimum hardware: P75, 8 Mb RAM
A GAG egy logikai feladványokkal tarkított kalandjáték, amelyben több kis játék is helyet kapott. Ezek közül az egyik a Fly, amelyben az ebédlőasztalra leszálló legyeket kell villánkkal leszúrnunk (meglehetősen morbid ötlet).

Great Battles of Hannibal
Interactive Magic / Stratégia

STRAT\HANNIBAL\HANDEMO.EXE
Minimum hardware: P60, 16 Mb RAM
A program a Great Battles of Alexander folytatása, hatszög alapú pályán játszódó stratégiai játék.

Hercules Action Game
Disney Interactive / Akció

AKCIO\HERCULES\HERCPC.EXE
Minimum hardware: P90, 16 Mb RAM
A méltán népszerű rajzfilm alapján készült akció (ugra-bugra) játék.

I-War
Ocean / Űrszimulátor

Várható megjelenés: 1998
SZIMUL\I-WAR\IWARDEMO.EXE
Minimum hardware: P90, 16 Mb RAM
Extra: 3Dfx támogatás, Force feedback támogatás
Igazi komoly űrszimulátor, amely nem csupán „egyszerű" lövöldözésből áll.

iF-16
Interactive Magic / Repülőgépszimulátor

SZIMUL\IF-16\IF16DEM.EXE
Minimum hardware: P75, 16 Mb RAM
Egy vérbeli F-16 szimulátor, inkább profiknak.

Myth: The Fallen Lords
Eidos Interactive / Stratégia

STRAT\MYTH\MYTHDEMO.EXE
Minimum hardware: P133, 16 Mb RAM
Extra: 3Dfx támogatás
Ez a program egy egészen egyedülálló stratégiai játék, középkori környezetben, élőhalottak és egyéb egzotikus ellenségek ellen. A grafika csodaszép, az engine-nek köszönhetően a 3D-s látképet úgy forgathatjuk, ahogy kedvünk tartja. A kiválasztott embereket az egérkurzor segítségével irányíthatjuk a megfelelő helyre, illetve utasíthatjuk támadásra.

Irányítás:

Mozgás a térképen	Kurzor nyilak
Forgatás	A, D
Zoom	C, V
Egységek leállítása	Space
A képernyőn látható összes egység kiválasztása	Enter
Kiválasztás törlése	Backspace
Harcos átnevezése	N



Joint Strike Fighter
Eidos Interactive / Repülőgépszimulátor

SZIMUL\JSF\SETUP.EXE
Minimum hardware: P133, 16 Mb RAM
Extra: 3Dfx támogatás
4 percnyi repülés az USA két szupertitkos vadászgépének egyikével Kolumbia légterében

Kick Off '98 (MS-DOS)
Funsoft / Foci

SPORT\KO98\KO98DEMO.ZIP
Minimum hardware: P133, 16 Mb RAM
A legendás Kick OFF sorozat utolsó darabja egyelőre még DOS alá.

Krush Kill N' Destroy Extreme
Electronic Arts / Stratégia

STRAT\KKND_XT\KKND_XT.EXE
Minimum hardware: P75, 16 Mb RAM
Küldetéslemez a tavasszal megjelent KKND-hez. A demóban mindkét oldalról (Evolvers/Survivors) két-két küldetést próbálhatunk ki. A játék jellegzetessége, hogy

– a címből adódóan is – a fejlesztők komoly hangsúlyt fektettek a megfelelő nehézségi fok kialakítására.

Madden NFL '98
Electronic Arts / Amerikai foci

SPORT\NFL98\MADDEN.EXE
Minimum hardware: P133, 16 Mb RAM
Sportjáték az amerikai futball kedvelőinek.

Madspace (MS-DOS)
Auric Vision / 3D Akció

AKCIO\MADSPACE\INSTALL.BAT
Minimum hardware: P100, 8 Mb RAM
Az első 3D akciójáték, amely beépített beszédfelismerővel rendelkezik, így a végleges verzióban akár szóval is irányíthatjuk űrhajónkat.

Microsoft CART Precision Racing
Microsoft / Autószimulátor

SZIMUL\MSCART\MSCART.EXE
Minimum hardware: P90, 16 Mb RAM
Extra: *3Dfx támogatás*
Indycar szimulátor a Microsoft kiadásában.

NBA Action '98
Sega / Kosárlabda

SPORT\NBA98\NBA_DEMO.EXE
Minimum hardware: P90, 16 Mb RAM
A tervek szerint az NBA Live '98 méltó vetélytársa lesz a program.

Pro Pinball: Timeshock!
Empire Interactive / Flipper

EGYEB\TIMESHCK\TSDEMOUS.EXE
Minimum hardware: P75, 8 Mb RAM
A Timeshock! a nagy sikerű Pro Pinball: The Web folytatása. A programban mindössze egy asztalon játszhatunk, de annak kidolgozottsága minden igényt maximálisan kielégít.

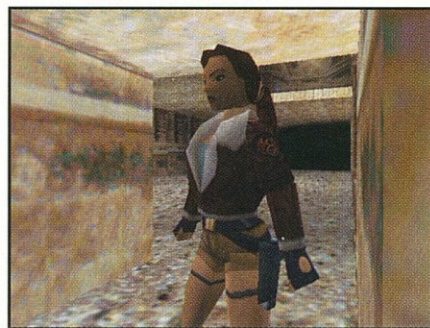
Seven Kingdoms
Interactive Magic / Stratégia

STRAT\7KINGDOM\7KDEMO.EXE
Minimum hardware: P75, 16 Mb RAM
Civilization-jellegű – de mégis real-time stratégiai játék, amelyben feladatunk hét királyság egyikét vezetve az egész világot meghódítani.



Tomb Raider II

Eidos Interactive / 3D Akció



AKCIO\TR2\TR2DEMO1.EXE
Minimum hardware: P90, 16 Mb RAM
Lara Croft visszatért! A Core Design programozói végre kiadták az első demót, amelyben a teljes program egyik pályáján irányíthatjuk Larát. Az előző részhez képest számos újítást tartalmaz a program, új fegyvereket és ellenségeket, sokkal szebb grafikát, és sok-sok egyéb meglepetést.

Irányítás:

Mozgás	Kurzor nyilak
Fegyver	Space
Lövés	Ctrl
Ugrás	Alt
Oldalazás	Del, PgDn
Vetődés	End
Fáklya	0
Pisztoly	1
Puska	2
Körbenézés	Numerikus Ins+kurzor

Overboard
Psygnosis / Akció

AKCIO\OVERBOAR\SWIDEMO.ZIP
Minimum hardware: P100, 16 Mb RAM
Extra: 3Dfx támogatás
Egy vitorlással kell megküzdenünk az ellenséges hajókkal, és megtalálnunk az elveszett kincseket.

Sonic 3D Blaster
Sega / Akció

AKCIO\SONIC3D\S3E_DEMO.EXE
Minimum hardware: P75, 8 Mb RAM
Sonic-kal, a kék sündisznóval már több arcade játékban találkozhattunk, ezúttal viszont három dimenzióban játszhatunk vele.

Test Drive 4
Electronic Arts / Autószimulátor

SZIMUL\TESTDRV4\TD4DEMO.EXE
Minimum hardware: P90, 16 Mb RAM
Extra: 3Dfx támogatás
A régi nagy sikersorozat folytatása. A demóban egy Dodge Viper-t és egy Shelby Cobra-t próbálhatunk ki az angliai pályán.

Turok: Dinosaur Hunter
Acclaim / 3D Akció

AKCIO\TUROK
Minimum hardware: P120, 16 Mb RAM, 3Dfx
3D gyosítókártyára kiélezett akciójáték csodaszép grafikával.

Wing Commander: Prophecy
Electronic Arts / Akció

AKCIO\WINGCOMP\WCPTEST.EXE
Minimum hardware: P166, 32 Mb RAM, 3Dfx
A Wing Commander sorozat ötödik részének teszt-verziója, csak 3Dfx gyorsítókártyával működik.

Jedi Knight – Dark Forces II

LucasArts / 3D Akció

AKCIO\JEDIKNIG\JEDIDEMO.EXE
Minimum hardware: P90, 16 Mb RAM
Extra: 3Dfx támogatás
A Jedi Knight demója két pályát tartalmaz, és így az egyjátékos üzemmód mellett kipróbálhatjuk a programot egy kifejezetten multiplayer játékra tervezett szinten is. A programban különös szerepet kap az Erő, használatával egy rövid időre speciális képességekre tehetünk szert. Külön érdemes kiemelni a fénykardot, amelynek segítségével már igazán Jedi Lovagnak érezheted magad a játékban.



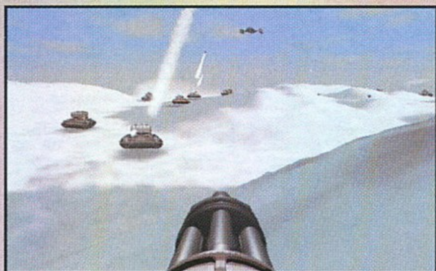
Irányítás:

Mozgás	Kurzor gombok
Fegyverváltás	1–5
Lézerkard	0
Fegyverhasználat	Ctrl
Ugrás	X
Oldalazás	A, D
Guggolás	C
Térkép	Tab
Külső nézet	F1
Világítás	F2
Infra látás	F3

A játék részletes bemutatását a 28. oldalon találod!

Netstorm
Activision / Stratégia

STRAT\NETSTORM\NS1051B.EXE
Minimum hardware: P90, 8 Mb RAM
Ezt a stratégiai programot elsősorban Internetes játékra fejlesztették ki. Célunk az ellenség varázslójának elfogása, majd ezen keresztül az idegen szigetek elfoglalása.



Z.A.R. (MS-DOS)
Auric Vision / 3D Akció

AKCIO\ZAR\INSTALL.BAT
Minimum hardware: 486 DX4/100, 8 Mb RAM
A demóban egy űrhajót irányítva kell az ellenség kommunikációs rendszerét és az azokat védő robotokat megsemmisíteni.

Dink Smallwood
RT Soft / Kaland

KALAND\DINO\DINK101.EXE
Minimum hardware: P90, 16 Mb RAM
Jópofa shareware kalandjáték az RT Soft fejlesztésében.

Hexen II
Activision / 3D Akció

AKCIO\HEXEN2\H2DEMOUP.EXE
Minimum hardware: P90, 16Mb RAM
Extra: 3Dfx támogatás (32Mb RAM)
A nagysikerű Hexen második része, ezúttal már a Quake engine egy továbbfejlesztett változatára támaszkodva. Fantasy környezet, egzotikus fegyverek és ellenfelek jellemzik a játékot.

Grand Theft Auto (MS-DOS)

BMG / Akció

AKCIO\GTA\GTA8.ZIP, GTA24.ZIP, GTA3DFX.ZIP
Minimum hardware: 486 DX4/100, 16 Mb RAM
Extra: 3Dfx támogatás
A játékban egy autótolvaj - pontosabban egy kezdő maffiózó - szerepét alakítjuk, feladatunk megbízóink utasításait teljesíteni. Kezdetben csak autólopással foglalkozunk, később azonban komolyabb megbízásokat is kaphatunk. A demóban 4 küldetés szerepel, a játékidő maximum 6 perc. A játék 256 színű verzióját a GTA8.ZIP, a 16 millió színű változatot pedig a GTA24.ZIP rejti. 3Dfx felhasználóknak a GTA3DFX.ZIP nevű fájlt kell kitömöríteniük



Irányítás:

Mozgás	Kurzor gombok
Ugrás/kézifék	Space
Autóba beszállás	Enter
Fegyverváltás	X, Z
Támadás	Ctrl
Duda	Tab
Pause	F6
Utolsó üzenet	F7
Képernyőmód	F11

Postal
Ripcord Games / Akció

Megjelenés: 1997 vége - 1998 eleje
AKCIO\POSTAL\SETUP.EXE
Minimum hardware: P133, 32 Mb RAM
A Postal-ban - az akciójátékokban megszokott módon - a cél mindenkinek a kiirtása. A játék futtatása előtt állítsuk át a képernyőbeállítást 640×480-as felbontású, 256 színű üzemmódba!

Worms 2
Microprose / Stratégia

STRAT\WORMS2\SETUP.EXE
Minimum hardware: P100, 16 Mb RAM
A kukacok visszatértek, az eddiginél még viccesebben és még szebb grafikával.

Teljes játék

Zork 1: The Great Underground Empire (MS-DOS)
Zork 2: The Wizard of Frobozz (MS-DOS)

Activision / Szöveges kaland
KALAND\ZORK1\ZORK1.EXE
KALAND\ZORK2\ZORK2.EXE

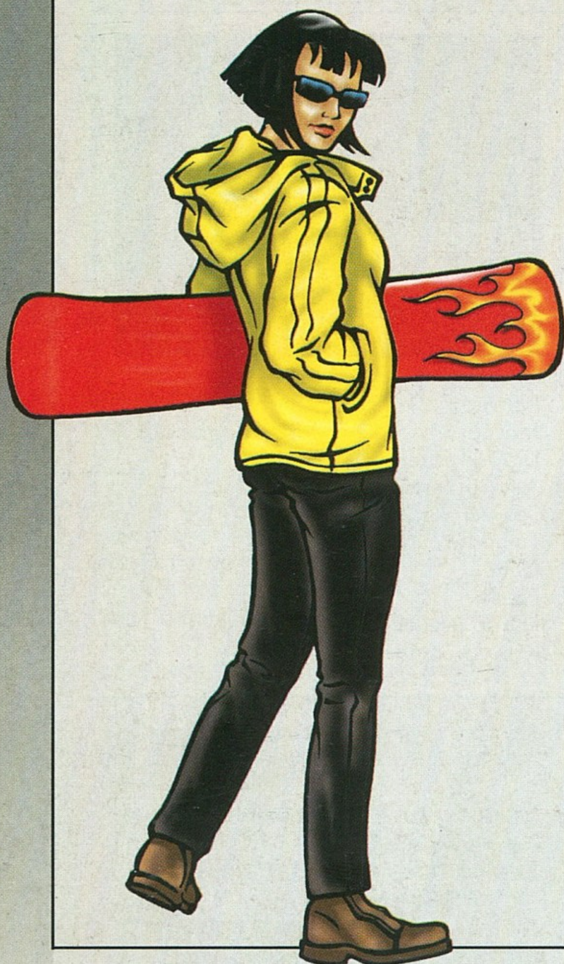
Az Activision jóvoltából a CD-n megtalálhatjátok a Zork sorozat első két részének teljes verzióját. A Zork1: The Great Underground Empire 1978-ban jelent meg, a Zork 2: The Wizard of Frobozz pedig 1981-ben látta meg a napvilágot. Mindkét játék szöveges kaland, azaz egyszerűbb angol parancsok (mint például look, get, open stb.) kiadásával tudod irányítani az eseményeket. A játékok ugyan DOS alól futnak, az install program mégis csak Windows 95 alól indítható.

Megjegyzés: A Shareware programok csak a dokumentációjukban megjelölt időtartamig használhatóak szabadon mindenféle ellenszolgáltatás nélkül. Ezen időtartam lejárta után további jogtiszta használathoz regisztráltatni kell őket a az adott program kiadójánál. A ZED ára a regisztrációs díjakat nem tartalmazza!

A CD-n található programok tartalmáért a kiadó semminemű felelősséget nem vállal!

E havi hirdetőink

ACOMP Kft. Tel.: 149-6165; 140-21-01
Atlantis Entertainment; Tel.: 461-0261; Fax: 461-0263
AUTOMEX Kft. Tel.: 461-57-00; Fax: 461-57-99
BASE Szoftver Diszkont; Tel./Fax: 351-8395
CD Galaxis Kft. Tel.: 186-1416; 06-20-243-517
ComputerBooks Kft.; Tel.: 1751-564; Fax: 1753-591
Csokonai Műv.Központ; Tel.: 307-6191; Fax: 307-7285
DataNet; Tel.: 269-7373; Fax: 269-7022
Deathmatch; 1088 Budapest, Rákóczi út 9.
ECOBIT Multimédia Kft.; Tel.: 351-3078; Fax: 268-0361
Funkey Magazin; Tel.: 06-30-425-226
Gameland PC Shop; Tel.: 284-1471; 283-0230/36
Internet Free Magazin; Tel.: 302-4639; Fax: 302-1069
Modern Média Service Kft. Tel./Fax: 133-6610
N-TEC Kft. Tel.: 351-6853
No More Kft.; Tel./Fax: 209-4964
Ready Computers Kft. Tel.: 131-0518; Fax: 111-8671
Seldon'96 Bt; Tel./Fax: 251-9534
Textra Kft.; Tel.: 210-0180; Fax: 210-0179
Virtual World Kft. Tel.: 250-52-00/122



Nos, ennyi lett volna a ZED magazin első száma, reméljük tetszett. Igazság szerint ezen az oldalon Zed is szóhoz jutott volna, de mire észbekaptunk, ő már elporzott egy snowboard-dal a hóna alatt (lehet, hogy tud valamit..?). Éppen ezért most az ő nevében is szeretnénk mindenkinek

kellemes
karácsonyi ünnepeket,
és eredményekben gazdag,
nagyon boldog
új esztendőt

kívánni! Találkozunk február első hetében

Sziasztok

A szerkesztők

Bust a Move 2.

A kedves, aranyos logikai, ügyességi játék folytatása.
- Teljesen új pályák.
- Modem és hálózati játéklehetőség.
- Új háttérgrafikák.

Acclaim



Turok

Turok a dinoszaurusz vadász talán minden idők leglátványosabb 3D akció játéka. Kihasználja a 3DFX kártyák minden lehetőségét. Misztikus története, ködös hegyei, sejtelmes hangjai, vérfagyasztó szörnyei olyan hangulatot kölcsönöznek Turok világának, melyhez hasonlót még nem tapasztaltunk. A lendületes akció, a látványos fegyverek, az ütemes zene nem kímélik az adrenalin szintünket. Ebből a kalandból senki se maradjon ki!

Acclaim



Tomb Raider II.

EIDOS INTERACTIVE

„Egy ragyogó játék, melyet nem lehet abbahagyni."

A sikeres CD folytatása a Tomb Raider 2 új mozgásmegjelenítést, új fegyvereket, új ellenségeket, új bonyodalmakat és a megállíthatatlan Lara Croft-ot hozza el neked. Lara egy új kalandba bonyolódott, mely során még izgalmasabb helyszínekre juthatsz el vele, ahol a csillárokon himbálózva, a falon mászva és az ismeretlen rejtélyeket felkutatva harcolhatsz a rád támadó ellenségekkel. Akár az első rész, a Tomb Raider 2 is páratlan játszhatóságot kínál, különböző akciókkal, kalandokkal, hihetetlen 3D-s világokkal és tökéletes grafikával. Próbáld ki, és meg fogod érteni, hogy miért volt a Tomb Raider a legsikeresebb játék 1996-ban!





NHL Breakway 98

Acclaim

Az NHL Breakaway 98 a leghidegebb sport, a jégkorong szimulációja.
- Valósághű mozgás, 3 dimenziós játékosokkal
- Változtatható játékos méret
- Nagy felbontású grafika
- NHL szakkönyvek alapján készült mesterséges inteligencia
- Teljes csapat Management
- 26 NHL csapat, több mint 600 játékos

Joint Strike Fighter

EIDOS INTERACTIVE

Te lehetsz az első, aki a Pentagon új lökhajtásos vadászrepülőgépének prototípusával repülhet! Lockheed Martin és Boeing jelenti azokat a cégeket, amelyeket a Pentagon kiválasztott arra, hogy megtervezzék a US Air Force, a US Navy és a US Marine Corps számára a 21. század gépeinek prototípusát. Ennek eredménye lett a Joint Strike Fighter. Ezt a szigorúan titkos technológiát próbálhatod ki ebben a szimulátor játékben!



F1 Racing Simulation

Ubi Soft

„Minden idők legszebb, legjobb Forma 1 szimulátora."
- Maximális szimulációs élmény.
- A hálózati játék (maximum 8 játékos) kemény küzdelmekre ad lehetőséget.
- A rengeteg beállítási lehetőség azt az érzést nyújtja, mintha személyesen is ott lennénk a versenypályán.
- A 3 nehézségi szint megkönnyíti az első lépéseket.
- Valós idejű 3D grafika.
- A Forma 1-es autók különösen realisztikus bemutatása, igazi kerékcserével, rádiózással, FOCA TV-vel különleges élményt teremt.
- A Renault-val való együttműködésnek hála a Forma 1-es autók összes beállítása és tuningopciói abszolút hitelesek.





Fighting Force

EIDOS INTERACTIVE

A Fighting Force látványos akció jelenetekkel, több száz támadó mozdulattal, és tökéletes 3D-s képekkel vezet be a verekedős játékok új világába! Összezúzhatod a tankelhárító torlaszokat, a tűzcsapot használva megsemmisítheted az ellenséget. A járművek mögött megbújó ellenfelet is fel kell fedezned! Játszhatsz egyedül is, 4 különböző karakterrel, de harcolhatsz együtt másokkal is az egyre nagyobb veszélyt hozó ellenfelekkel. 7 nehézségi szint van, amelyekben építhetsz irodaházakat, titkos szigeteket, tengeralattjárókat, bevásárlóközpontokat és még rengeteg más dolgot is! Semmilyen más verekedős játék nem kínált még egyszerre ennyi lehetőséget és ennyi kihívást!

Rayman Designer

Ubi Soft

Végre itt a lehetőség arra, hogy Te legyél a játék tervezője! A Rayman forradalmian új eszközeivel végtelen számú egyedi akció-kaland pályát tervezhetsz. 24 új pályát helyeztünk el a CD-ROM-on, de játszhatsz az eredeti Rayman kaland 17 legjobb pályáján is! Ez az új, modernebb Rayman verzió lehetővé teszi azt, hogy minden játékos új pályákat tervezhessen. A Rayman Designer Internet hozzáférhetőséget is biztosít, így az összekapcsolódó játékosok kicserélhetik az új pályáikat.



Puma World Football 98

Ubi Soft

Itt az alkalom, hogy kipróbáld azt a futball CD-t, amit a labdarúgás rajongói terveztek a többi rajongónak! A világ több száz csa-pata közül bármelyiket kiválaszthatod a játékra, amelyekben megtalálhatod az európai szövetségek híres játékosait is! A Puma World Football 98 valósághű, könnyen kezelhető és gyors játékot kínál, különböző kamera-álásokkal, és közös játékkal. Akár négy játékos is harcolhat egymás mellett a mérkőzéseken!



Myth: The Fallen Lords

EIDOS INTERACTIVE

Elmúlt a Világosság Ezer Éve és visszatért a Sötétség Istene, „Ashfear" álruhájában. Ez a Pusztító magával hozott még 6 másik szereplőt is; ők a feltámasztott „Elesett Lordok", akik hatalmas erővel bírnak. Az Elesett Lordok halhatatlan szellemi erők csapatait vezetik és most együtt harcolnak azért, hogy elpusztítsák a föld élőlényeit. Csak Te állíthatod meg őket! A Myth: The Fallen Lords egy harci, stratégiai fantasy játék. A harcvonal eseményein és a véres összecsapásokon van a hangsúly, ahol meg kell találni a megfelelő formációt és a legravaszabb állásokat a katonáknak. A játék 3D-s képeivel és rendkívüli effektusaival óriási lépést jelent a populáris PC játékok műfajában.







Automex CD Shop: 1072 Bp., Rákóczi út 4-6. Tel.: 351-5015, Fax: 322-3817 HP, Canon, Epson kellékanyagok, irodatechnika (telefonok, faxok), multimédia kiegészítők
Automex Media Store: 1072 Bp., Rákóczi út 4-6. (alagsor) Tel.: 351-5016, Fax: 351-5017 Fatar, Yamaha billentyűzetek, műsoros videokazetták, biztonságtechnika, GSM, kiegészítők
Automex CD Center: 1077 Bp., Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799 Postai utánvét: 1410 Budapest, Pf. 185. Tel.: 461-5767 Naprakész információk: a Teletext 682. oldalán
Teletext Áruház: a Teletext 671. oldalán E-mail: info@automex.com, Honlap: www.automex.com

Az árak az ÁFA-t tartalmazzák!